



TECNOLOGICO DE MONTERREY

EGE[®]

Escuela de Graduados en Educación

UNIVERSIDAD TECVIRTUAL

ESCUELA DE GRADUADOS EN EDUCACIÓN

**El desarrollo de ambientes creativos en el aula para fomentar el
aprendizaje**

Tesis que para obtener el grado de:

Maestría en Educación

presenta:

Liliana Chávez López

Asesor tutor:

Mtra. Lourdes Teresa Ruiz Carvajal

Asesor titular:

Dra. Perla Adriana Salinas Olivo

Chihuahua, Chihuahua, México

Mayo de 2013

Hoja de firmas

El trabajo de tesis que se presenta fue APROBADO POR UNANIMIDAD por el comité formado por los siguientes profesores:

Maestra. Lourdes Teresa Ruiz Carvajal (asesor)

Maestra. María Manuela Pintor Chávez (lector)

Maestra. María Patricia Contreras Montes de Oca (lector)

El acta que ampara este veredicto está bajo resguardo en la Dirección de Servicios Escolares del Tecnológico de Monterrey, como lo requiere la legislación respectiva en México.

Dedicatorias

- Dedico la presente tesis a mis hijos, Sebastián y Esteban, que son mi motor y mi fuerza. Los amo con todo mi corazón.
- A mi esposo, Daniel, que siempre me ha impulsado a seguir, a esforzarme cada día por ser mejor, que me acompañó en mis constantes noches de desvelo y por ser siempre mi apoyo incondicional. Gracias por estar conmigo siempre.
- A mi familia, fuente de energía, esencia misma de mi ser, sin cada uno de ustedes yo no sería lo que soy. Por siempre, gracias.

Agradecimientos

- En primer término, agradezco profundamente al Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey y la Universidad Virtual, por la posibilidad enorme y el privilegio que tuve de formar parte de esta prestigiosa institución, que me permitió incrementar mis conocimientos, me enseñó a ser mejor alumna, mejor compañera, mejor docente, pero sobre todo, mejor persona.
- A mis profesores, por su enorme paciencia, por ser mi guía y mi apoyo en los momentos difíciles, por enseñarme nuevas formas de hacer las cosas, pero sobre todo, de hacerlas mejor siempre.
- A mis compañeros, todos aquellos que pasaron por mi camino, semestre a semestre, y de los cuales, aún conservo su amistad. Gracias por su apoyo y por aprender juntos, gracias por los desvelos, los fracasos y los festejos, los llevo por siempre en mi corazón.
- Gracias a dios y a la vida, que me han dado la oportunidad de estar aquí en este momento, por fortalecerme y hacer de mí una persona de bien.

El desarrollo de ambientes creativos en el aula para fomentar el aprendizaje

Resumen

La presente investigación presenta una recopilación de las diferentes opiniones de los profesores de la asignatura de español a nivel secundaria, en torno al manejo de ambientes creativos y ambientes de aula. Asimismo, se registran también las opiniones y sugerencias de los propios alumnos de este nivel, mismas que serán de gran relevancia, pues permite conocer los intereses y necesidades de los jóvenes, a fin de que puedan ser utilizados por los docentes. El enfoque utilizado fue el cualitativo, ya que brinda la posibilidad de tener un acercamiento con los participantes de la investigación, además de que posibilita que el análisis sea más abierto, es decir, que conlleva a un análisis más profundo y personal. Además, para este estudio se utilizaron diversos instrumentos como la observación, la entrevista y la encuesta, mismos que arrojaron una serie de datos interesantes en torno al tema, tales como la visión particular tanto de los docentes como de los alumnos en torno al manejo de la creatividad en los salones de clase, se percibe que las propuestas y los intentos de los profesores por trabajar con ambientes de aula creativos no siempre son las estrategias que los alumnos quisieran, sin embargo, ambos proporcionan un amplio esquema de opciones y sugerencias que pueden ser retomadas en futuras investigaciones, dada su relevancia y actualidad.

Índice

Introducción	1
Capítulo 1	4
Planteamiento del problema	4
1.1 Marco contextual	4
1.2 Definición del problema	6
1.3 Diagnóstico del problema	7
1.4 Preguntas de investigación	8
1.5 Supuestos de investigación	9
1.6 Objetivos de investigación	10
1.7 Justificación	11
1.8 Beneficios esperados	13
1.9 Limitaciones y delimitaciones	14
1.10 Definición de términos	15
Capítulo 2	
Marco teórico	17
2.1 Creatividad	18
2.2 Innovación	20
2.3 Desarrollo de modelos educativos que fomenten el desarrollo de habilidades de innovación y creatividad	27
2.4 Ambientes de aprendizaje creativos	32
2.5 Factores que contribuyen al desarrollo de la creatividad e innovación en estudiantes	35
2.6 Educación y creatividad	36
2.7 Pensamiento creativo	42
2.8 Aprendizaje y creatividad	44
2.9 Propósitos de la enseñanza del español en la educación secundaria ...	47
2.9.1. Enfoque didáctico	50

2.9.2. Competencias específicas de la asignatura de español	52
2.9.3. Las prácticas sociales del lenguaje como vehículo de aprendizaje en la lengua	56
2.9.4. Organización de las prácticas sociales del lenguaje en ámbitos	57
Capítulo 3	
Metodología	60
3.1 Enfoque metodológico	61
3.1.1. Fases de la investigación	61
3.2 Definición del universo	65
3.2.1. Población	65
3.2.2. Muestra	66
3.3 Técnicas de recolección	67
3.3.1. Revisión de documentos	68
3.3.2. Observación	69
3.3.3. Entrevistas	69
3.3.4. Encuestas	70
3.4 Aplicación de instrumentos	70
Capítulo 4	
Análisis de resultados	75
4.1 Presentación de resultados	76
4.1.1. Solicitud de documentos	76
4.1.2. Registros de observación	78
4.1.3. Entrevistas con docentes	81
4.1.4. Encuestas con alumnos	89
4.2 Análisis de resultados	96
Capítulo 5	
Conclusiones	100
5.1 Hallazgos	100

5.2 Recomendaciones	103
5.3 Futuras investigaciones	106
Apéndices	113
Apéndice A: Guía de observación	113
Apéndice B: Entrevista a docentes	120
Apéndice C: Encuesta a alumnos	121
Apéndice D: Solicitudes de acceso a las escuelas	123
Apéndice E: Notas de las planeaciones de docentes	125
Curriculum Vitae	126
Fotografías de aplicación de instrumentos	127

Introducción

Durante años, el manejo de la docencia ha estado presente en todos los ámbitos de la sociedad; antaño, el profesor era una parte fundamental en el desarrollo de los niños y jóvenes de la época, teniendo igual o más injerencia que los propios padres de familia. Poco a poco ese concepto se fue desvaneciendo, y la sociedad misma comenzó a exigirles cada vez mayor calidad en la educación, más preparación profesional, menos protagonismo y más resultados visibles en los alumnos. Esto provocó que los docentes tomaran conciencia de la importancia que su labor cotidiana tenía no sólo en los procesos de enseñanza – aprendizaje de sus alumnos, sino en el impacto que su trabajo tendría en la vida y desarrollo de los mismos.

En México, se ha venido registrando constantes reformas educativas que han cambiado los conceptos de trabajo entre los docente, y se han ido adecuando poco a poco a esta nueva sociedad, tan influenciada por los medios masivos de comunicación, el Internet y las redes sociales, a grado tal, que han tenido que adaptar sus estrategias de enseñanza a esta nueva circunstancia, a estos nuevos alumnos que parece que lo saben todo, por el acceso inmediato que tienen a cualquier tipo de información en el momento justo que la necesitan. Sin embargo, la reforma educativa del 2006 es la que ha modificado sustancialmente las formas de trabajo de los docentes, obligándolos de manera formal no sólo a actualizarse, sino a renovarse completamente. Pero, ¿qué tanto conocimiento hay de los ambientes de aula y el trabajo creativo e innovador entre los docentes? ¿Realmente aplican estas nuevas estrategias de enseñanza, encaminadas al desarrollo de competencias para la vida? ¿Cuál es la visión que los alumnos tienen, no sólo de los contenidos de clase, sino de sus profesores y sus formas de trabajo?

Esta investigación tiene como objetivo principal identificar la forma en que los docentes manejan ambientes de aula creativos en sus clases, específicamente en la asignatura de español a nivel secundaria, cuáles son las estrategias más recurrentes para el logro de aprendizajes significativos, pero sobre todo, de qué manera son asimilados por los alumnos. Para alcanzar este objetivo, primeramente se diseñó una investigación que brindara la posibilidad de conocer tanto las opiniones de los docentes como el sentir de los alumnos, a partir del enfoque metodológico de tipo cualitativo, permite tener un mayor acercamiento con la población participante y poder estar inmersos en la dinámica cotidiana de clase.

Para llevar a cabo la recolección de datos, se diseñaron diversos instrumentos, como la solicitud de documentos, específicamente de las planeaciones de clase de cada uno de los docentes participantes, la observación de clases con seis docentes diferentes, en los tres grados que corresponden al nivel secundaria, en dos escuelas, una del subsistema federal y otra del subsistema de secundarias técnicas, correspondientes a la región serrana del Estado de Chihuahua. Asimismo, se aplicaron encuestas a los alumnos de dichos profesores, con la finalidad de conocer su opinión acerca de la forma en que sus clases son impartidas, qué sugieren para mejorarlas, y en términos generales, su percepción tanto de la asignatura como de sus profesores.

Es importante destacar que durante el desarrollo de la investigación, los participantes, tanto docentes como alumnos, mantuvieron una actitud abierta y dispuesta a colaborar, lo cual se ve reflejado en la recolección de datos, que son espontáneos y naturales, lo cual permitió un análisis real y significativo de la información; consecuentemente una aportación valiosa para proponer nuevos esquemas de trabajo no

sólo a los profesores de la asignatura de español, sino que vienen a impactar a la educación en general, pues evidencian estrategias novedosas, prácticas y útiles.

Esta investigación ha arrojado datos interesantes en torno a la forma en que los docentes perciben su conocimiento teórico y la forma en que llevan a la práctica dichos saberes, es decir, se encuentra cierta incongruencia entre lo que saben y lo que proponen para sus clases, y más aún, hay disparidad también en lo que hacen, situación que es claramente percibida por los alumnos, quienes valoran el esfuerzo cotidiano de sus maestros, e incluso asisten con agrado a su clase de español, sin embargo, manifiestan cierta inconformidad en cuanto al manejo de los ambientes de aula, y sobre todo, a la utilización de ciertos recursos o estrategias didácticas. Proponen además algunos elementos innovadores que bien pueden resultar útiles a los profesores, pero se puede ir todavía más allá, resultan ser un primer paso a una nueva investigación, una nueva propuesta de análisis, una nueva forma de concebir la docencia centrada en el alumno.

Capítulo 1

Planteamiento del problema

Por creatividad se entiende a la facultad que alguien tiene para crear y a la capacidad creativa de un individuo. Consiste en encontrar procedimientos o elementos para desarrollar labores de manera distinta a la tradicional, con la intención de satisfacer un determinado propósito, y de manera particular, en el ámbito educativo.

Sin embargo, este aún es un tema de debate en las agendas educativas, los contextos creativos no son precisamente los que predominan en las aulas y las escuelas. Las discusiones acerca de la importancia de la creatividad parecen aún no haberse traducido en prácticas que estimulen pensamientos y producciones creativas. No cabe duda de que promover procesos creativos debe ser una de las finalidades principales de la educación. Es más, planteamientos actuales sobre la mini creatividad (Baghetto y Kaufman, 2009) sostienen que ésta es inherente a todo proceso de construcción de conocimientos. Entonces no podemos pensar o repensar la educación sin creatividad, no hay aprendizaje sin interpretaciones novedosas de los sujetos. Todo proceso de producción y adquisición de conocimientos depende de comprensiones originales, alternativas y nuevas (mini creativities) para quien aprende.

Promover la creatividad, el desarrollo de procesos creativos en situaciones cotidianas diversas, también debe ser uno de los objetivos de la educación. Asimismo, incluir en las propuestas educativas, preguntas y conocimientos actualizados, diversos y complejos, representa una importante contribución a la procreatividad y creatividad.

1.1 Marco Contextual

La Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB) en el sistema educativo mexicano, presenta áreas de oportunidad que es importante identificar y aprovechar, para dar sentido a los esfuerzos acumulados y encauzar positivamente el ánimo de cambio y de mejora continua con el que convergen en la educación los docentes y una comunidad académica y social realmente interesada en la Educación Básica.

Sin embargo, las constantes modificaciones a los Planes y Programas de Estudio de la Educación Básica, han generado una serie de dificultades para el docente, pues no se ha adaptado a los cambios establecidos, cuando viene una nueva reforma, cambiando por completo el esquema de trabajo y limitando la práctica docente, dificultando el desarrollo de ambientes áulicos novedosos y creativos que permitan el desarrollo del pensamiento crítico en los alumnos.

En el caso particular de la asignatura de Español a nivel secundaria, las propuestas curriculares impulsadas a partir de 1993 han tenido como prioridad que los alumnos participen en situaciones comunicativas (oralidad, lectura y escritura) con propósitos específicos e interlocutores concretos. Consecuentemente, el acercamiento de los alumnos al conocimiento y el uso eficiente de diversos tipos textuales adquieren relevancia; por lo que a partir de dicha reforma curricular, y hasta la fecha, se consigue un importante avance en la concepción del aprendizaje y la enseñanza de la lengua, dejando de lado la mayoría de las veces, el fomento del pensamiento creativo.

Actualmente, el docente se encuentra más preocupado por actualizarse, empaparse de los contenidos y buscando la forma de trabajarlos con sus alumnos, que resulta difícil establecer estrategias innovadoras y creativas de llevar la clase, lo cual repercute en el ánimo y aprovechamiento de los alumnos.

Por otra parte, el manejo de los planes de clase, con especificaciones saturadas en cuanto al manejo de los aprendizajes esperados, objetivos, competencias a desarrollar y contenidos, provocan que el docente busque una manera económica de utilizarlas, se enfoca a la practicidad, no al manejo creativo de los mismos.

Si bien es cierto que las reformas educativas han propiciado que el docente deje de lado las prácticas tradicionalistas, es innegable que los constantes cambios de los Planes y Programas de Estudio, específicamente en la educación secundaria, han venido propiciando una disminución considerable en el uso y fomento de la creatividad tanto en los alumnos como en los profesores, pues resulta difícil integrarse de lleno a las actividades debido a la saturación de contenidos y a la premura del tiempo disponible de

clase. Pero no sólo eso, ha generado una apatía de parte del docente para generar ambientes innovadores de clase, centrándose sólo en los contenidos.

El desarrollo de competencias en la actualidad, no sólo le corresponden al alumno, sino también al docente, quien debe ir construyendo su propio esquema mental y de trabajo, de tal manera que al desarrollar competencias que fomenten su creatividad, le resulte más sencillo propiciar ese mismo aprendizaje y desarrollo en sus alumnos.

En el caso específico de los Programas de estudio 2011, contienen los propósitos, enfoques, estándares curriculares y aprendizajes esperados, manteniendo su pertinencia, gradualidad y coherencia de sus contenidos, así como el enfoque inclusivo y plural que favorece el conocimiento y aprecio de la diversidad cultural y lingüística de México; además, se centran en el desarrollo de competencias con el fin de que cada estudiante pueda desenvolverse en una sociedad que le demanda nuevos desempeños para relacionarse en un marco de pluralidad y democracia, y en un mundo global e interdependiente.

Sin embargo, sigue sin considerarse como un elemento prioritario el desarrollo de ambientes áulicos creativos e innovadores como herramienta indispensable, motivo por el cual se ha ido relegando al desarrollo de otro tipo de competencias, importantes, sí, pero que bien pudieran ser complementadas con otro tipo de estrategias.

1.2 Definición del problema

Luego de las constantes modificaciones a los planes y programas de estudio de la educación básica, se considera que poco a poco se ha perdido el interés por innovar y ser creativos por parte de los docentes, debido principalmente a la necesidad de actualizarse y empapándose de los nuevos lineamientos y disposiciones de las autoridades educativas, manteniendo al profesor ocupado más tiempo en trabajos administrativos, sindicales o comisiones extra, disminuyendo considerablemente el tiempo efectivo de clase.

Asimismo, los nuevos lineamientos de Carrera Magisterial, han propiciado también que el docente centre todos sus esfuerzos en tomar cursos, desarrollar actividades

extracurriculares, mismas que le van generando puntuación, y tomando las clases y a los alumnos como un peldaño para escalar y obtener un mayor ingreso.

Pese a que la reforma educativa establece que el trabajo áulico y académico, así como los procesos de aprendizaje deben estar centrados en el alumno, todos estos factores han propiciado que el docente se preocupe más por sí mismo y en su profesionalización que en las estrategias que los alumnos requieren para lograr un aprendizaje significativo, dejando de lado el dominio de ambientes de aula creativos e innovadores.

1.3 Diagnóstico del problema

Por años, los Planes y Programas de Estudio de la educación básica sufrían pocos cambios, y éstos, eran paulatinos, lo cual le brindaban al docente la posibilidad de irse adaptando y conociendo los contenidos, de tal manera que lograban realizar sus planeaciones con tiempo, y tenían un conocimiento claro del programa.

A partir del año 2006, en México se han vivido cambios constantes en lo que a educación se refiere. La Reforma Integral para la Educación Básica (RIEB), vino a modificar de manera considerable los esquemas de trabajo, pasando de los modelos tradicionalistas a esquemas específicos de desarrollo de competencias, pero a la vez, estructurando nuevos lineamientos en torno a la evaluación, y en general, a la forma de trabajar con los alumnos así como la profesionalización y capacitación continua del docente, mismo que debe desarrollar una serie de competencias para posteriormente trasladarlas al aula.

La Dirección General de Formación Continua de Maestros en Servicio (DGFCMS) de la Secretaría de Educación Pública (2011) ha planteado, entre otras, la siguiente competencia de los maestros en servicio:

Crea ambientes de aprendizaje en las aulas que incentivan la curiosidad, la imaginación, el gusto por el conocimiento, la creatividad, la autonomía y el pensamiento crítico de los estudiantes mediante la incorporación de innovaciones educativas, la promoción de prácticas democráticas y el uso de diversos recursos didácticos en sus prácticas de enseñanza (p. 32)

Sin embargo, pocos son los docentes que han logrado desarrollar estas competencias, pues muchos se han cerrado a esta posibilidad, el cambio ha sido lento, se desea más llevar a cabo el trabajo de una forma segura, que tratar de innovar y proponer en el salón de clase.

Pero es importante preguntarse, ¿Cómo son aquellos ambientes de aprendizaje que incentivan la creatividad y el pensamiento crítico? ¿Qué innovaciones educativas se proponen los docentes? ¿Hay alguna relación entre lo que un alumno puede saber y lo que su maestro ignora? ¿Qué lugar ocupa lo que ignora? ¿Cuál es la función de lo que sabe que ignora e ignora que sabe? Cada una de estas preguntas componen una condición en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y seguramente intervienen facilitando u obstaculizándolo.

La posición singular de aprender del docente, de saber, conocer; las vicisitudes de su propia curiosidad, sin duda fortalecen o debilitan la tarea educativa, mismo que se ve reflejado en el desarrollo áulico, impulsando los conocimientos y el desarrollo de competencias para la vida, más no una forma ingeniosa, novedosa y creativa de llegar a ellos.

Las motivaciones de cada docente para la experiencia de enseñar, se articulan en ciertas condiciones en las que desarrolla su práctica. Una práctica que anuda lo subjetivo al entramado de las relaciones sociales e institucionales en las que se desenvuelve.

Analizar la formación, como práctica social, en sus vertientes de menor visibilidad, más difícil de objetivar, es un proyecto tan fecundo como complejo. Transformarla implica incluir, por ejemplo, la biografía escolar de los futuros maestros, la dimensión formativa de la experiencia, el conjunto de representaciones, valores y creencias que configuran el modo de pensar y actuar la enseñanza.

1.4 Preguntas de investigación:

Para esta investigación, la pregunta central sería: ¿De qué manera desarrollan ambientes creativos de aprendizaje los docentes de la asignatura de Español en nivel secundaria?

De ésta, se desarrollan una serie de preguntas:

¿Qué estrategias utilizan los docentes en sus clases?

¿Qué aspectos de la creatividad resultan más utilizados y atractivos para los docentes, teniendo siempre un apego a los Planes y Programas de Estudio?

¿De qué manera desarrolla el docente el pensamiento creativo en los alumnos?

¿Qué opinan los alumnos sobre la creatividad en sus clases de Español?

1.5 Supuestos de investigación:

Promover la creatividad debe ser uno de los fines principales de la educación en general. En el ámbito de la educación y de acercamiento con los alumnos, permite afirmar que los contextos educativos que pretendan estimular pensamientos y producciones divergentes deben favorecer oportunidades, desafíos y preguntas. Las sorpresas, lo inesperado, lo impredecible, parece generar ocasiones para la creatividad. Generar espacios donde los alumnos puedan interactuar con especialistas, comenzar a insertarse en los ámbitos y aprender conocimientos específicos sobre los campos, es uno de los caminos en la búsqueda de relaciones entre creatividad, educación y docencia.

Desde esta perspectiva, es mucho lo que pueden hacer los docentes para promover los procesos creativos dentro y fuera de los programas y contenidos específicos, dentro y fuera de las aulas y las escuelas. Ofrecer modelos creativos para la impartición de la asignatura de Español, crear propuestas de aprendizaje generadoras de pensamientos y producciones divergentes, enseñar contenidos teóricos y prácticos, estimular a los alumnos a dedicarse a los proyectos e insertarse en los ámbitos, proponer actividades que les permitan interactuar con especialistas y conocer los contextos en los que se producen los conocimientos y los objetos, son algunas de las acciones que los docentes pueden realizar para construir contextos creativos de enseñanza y aprendizaje.

El terreno de lo inesperado lo novedoso, lo extraño y lo impredecible es propicio para el despliegue de la creatividad en contextos de educación. Resultan interesantes experiencias educativas en la que se incorporan objetos extraños, excéntricos y fuera de

contexto con el propósito de estimular pensamientos y producciones creativas e interacciones entre miembros de los grupos. Los objetos extraños o fuera de contextos promueven la participación, la curiosidad, la motivación y la búsqueda de interpretaciones nuevas y modos particulares de resolver las tareas propuestas. Los objetos extraños, inesperados en los contextos que se les presentan, adquieren significados y usos distintos a los habituales (Loi, 2007). Es importante incluir objetos extraños, excéntricos, fuera de contexto e inesperados en los contextos educativos es una manera de promover procesos creativos.

La creatividad, en sus diferentes momentos y manifestaciones, siempre es un proceso social, siempre necesita de matrices de apoyo (Gardner, 1993). Se ofrecen a los estudiantes múltiples ocasiones de interactuar con especialistas y conocimientos sobre los campos ya que entendemos que promover la creatividad depende de las relaciones que los sujetos puedan establecer con otros y con los objetos culturales. Romero (2010) presenta una perspectiva amplia e integradora para comprender las relaciones entre creatividad y educación. Según el autor, la creatividad es un proceso distribuido que depende de interacciones con los objetos culturales y con otras personas. Además, los procesos creativos están interconectados, depende de redes y conexiones entre personas, grupos y colectividades en torno a un núcleo creativo. También define a la creatividad como indisciplinada, ya que no se sujeta a las normas ni barreras de las áreas de conocimiento o disciplinas tradicionalmente definidas. Los docentes inesperados invitados también rompen con las disciplinas, no hablan de los temas esperados según los programas y los planes de estudio. Son indisciplinados, transitan por varias disciplinas, miran los contenidos desde múltiples perspectivas y dan espacios para pensar desde puntos de vista diversos.

1.6 Objetivos de investigación

Objetivo general. Identificar cómo se desarrollan los ambientes creativos del aprendizaje en la asignatura de Español a nivel secundaria.

Objetivos específicos.

- Identificar las estrategias que los docentes de Español utilizan en sus clases.

- Identificar los aspectos de la creatividad que resultan más utilizados y atractivos para los docentes y los estudiantes.
- Identificar la manera en que desarrolla el docente el pensamiento creativo en los alumnos.

1.7 Justificación

a) Importancia del tema

El principal interés de esta investigación es construir conocimientos que permitan crear contextos formales e informales que ofrezcan múltiples ocasiones para la creatividad, en particular en la asignatura de Español a nivel secundaria, y no sólo eso, sino desarrollar también estrategias innovadoras para la impartición de clase. Los contextos deben generarse variados espacios para que los sujetos puedan desplegar los potenciales creadores en actividades diversas y campos heterogéneos, propiciando la interacción con distintos objetos de conocimiento y la construcción de nuevos saberes y productos creativos

Integrar la creatividad en los procesos educativos es la idea central de la presente investigación, pues es evidente que los alumnos reaccionan más y mejor ante la sorpresa, ante la novedad, los mantiene permanentemente atentos y a la expectativa de los nuevos conocimientos que van a adquirir, motivo por el cual se hace indispensable que los docentes tengan una mayor apertura a nuevos procesos de planear una clase que generen el desarrollo de ambientes creativos, sobre todo en el área de Español, que es una de las asignaturas medulares en la educación básica.

b) Relevancia social

Los procesos de enseñanza – aprendizaje en la actualidad, deben tener una importante repercusión en la vida cotidiana del alumno, es decir, la enseñanza para la vida. La Reforma Integral para la Educación Básica (RIEB), establece claramente la importancia de este tipo de enseñanza. Según la Secretaría de Educación Pública (2011)

El Plan de estudios 2011. Educación Básica, es el documento rector que define las competencias para la vida, el perfil de egreso, los Estándares Curriculares y los aprendizajes esperados que constituyen el trayecto formativo de los estudiantes, y que se propone contribuir a la formación del ciudadano democrático, crítico y creativo que requiere la sociedad mexicana en el siglo XXI, desde las dimensiones nacional y global, que consideran al ser humano y al ser universal (p. 29).

La dimensión nacional permite una formación que favorece la construcción de la identidad personal y nacional de los alumnos, para que valoren su entorno, y vivan y se desarrollen como personas plenas. Por su parte, la dimensión global refiere al desarrollo de competencias que forman al ser universal para hacerlo competitivo como ciudadano del mundo, responsable y activo, capaz de aprovechar los avances tecnológicos y aprender a lo largo de vida. Siendo prioritario el desarrollo del pensamiento creativo, mismo que le ayudará a solucionar las diferentes problemáticas a las que se pueda enfrentar a lo largo de su vida.

c) Relevancia académica

La sorpresa está ligada a la creatividad, siempre algo sorpresivo, impredecible e inesperado acompaña a los procesos y productos creativos. Sorpresivas las ideas que surgen en momentos y contextos inoportunos. Sorpresivas, también, son las repercusiones en los otros, en los ámbitos especializados y en el público en general. La creatividad muchas veces aparece y se desarrolla cuando y donde menos se le espera, generando sorpresa, incertidumbre, curiosidad y aperturas para más creatividad.

Indudablemente, el desarrollo de la inteligencia creativa en los alumnos, viene a repercutir enormemente en la elaboración de los diferentes productos que corresponden a cada uno de los ámbitos que comprenden la asignatura de Español, a saber: de estudio, de literatura y de participación ciudadana. Los proyectos se desarrollan conforme a actividades específicas, mismas que se realizan en el salón de clase, sin embargo, la producción final debe ser elaborada por los alumnos en sus casas, por lo tanto, el tener la capacidad creadora les brindará mayores posibilidades de presentar sus trabajos de una mejor manera, con más calidad, más atractivos, y por consecuencia, más significativos para los estudiantes.

d) Aportaciones prácticas.

Tal como lo mencionan Elisondo, Donolo y Rinaudo (2011), la construcción de contextos educativos propicios para la creatividad depende de las percepciones y creencias de los sujetos respecto de los procesos creativos y de las propias capacidades creadoras. En esta línea, uno de los caminos para oportunidades de creatividad es desarrollar contextos educativos inesperados. Pueden ser inesperados los contenidos y objetos de enseñanza, los docentes, los lugares donde se desarrollan los procesos educativos, las actividades y las propuestas pedagógicas y las evaluaciones.

Diseñar contextos educativos con componentes inesperados supone apartarse de la rutina, de lo preestablecido, de lo esperable según los programas y las tradiciones construidas. Incorporar elementos inesperados habilita el surgimiento de respuestas y producciones también inesperadas, difícilmente predecibles. Las producciones de los alumnos en particular en el área de Español, también se convierten en inesperadas. Es en este juego entre lo inesperado de los contextos y lo inesperado de los productos generados en dichos contextos donde pueden encontrarse procesos creativos.

1.8 Beneficios esperados

Pretendo poder elaborar estrategias específicas para utilizar la creatividad en la clase, luego de conocer la opinión, sugerencias y formas de trabajo de los compañeros, y de esta manera desarrollar un folleto de trabajo que pudiera ser distribuido al menos entre los compañeros más cercanos y ver si realmente tiene un impacto positivo.

Cabe mencionar que en las escuelas, la diversidad se manifiesta en la variedad lingüística, social, cultural, de capacidades, de ritmos y estilos de aprendizaje de la comunidad educativa. También es importante reconocer que cada estudiante cuenta con aprendizajes para compartir y usar, por lo que busca que se asuman como responsables de sus acciones y actitudes para continuar aprendiendo, y es a través del desarrollo de la inteligencia creativa que el alumno puede adquirir la seguridad necesaria para salir adelante en todos aquellos problemas que pudieran surgirle.

Asimismo, el centro y el referente del aprendizaje es el estudiante, porque desde etapas tempranas se requiere generar su disposición y capacidad de continuar aprendiendo a lo largo de su vida, desarrollar habilidades superiores del pensamiento para solucionar problemas, pensar críticamente, comprender y explicar situaciones desde diversas áreas del saber, manejar información, innovar y crear en distintos órdenes de la vida (SEP, 2007).

Desde ésta perspectiva, el diseño de actividades de aprendizaje creativas e innovadoras, requiere del conocimiento de lo que se espera que aprendan los alumnos y de cómo aprenden, las posibilidades que tienen para acceder a los problemas que se les plantean y qué tan significativos son para el contexto en que se desenvuelven; así como la habilidad creadora que pueda tener o desarrollar el docente. Diseñar ambientes creativos e innovadores implica responder a cuestiones como las siguientes: ¿Qué situaciones resultarán interesantes y desafiantes para que los estudiantes indaguen, cuestionen, analicen, comprendan y reflexionen? ¿Cuál es el nivel de complejidad que se requiere para la actividad que se planteará y cuáles son los saberes que los alumnos tienen? ¿Qué aspectos quedarán a cargo de los alumnos y cuáles será necesario explicar para que puedan avanzar? ¿De qué manera pondrán en práctica la movilización de saberes para lograr los aprendizajes y qué desempeños los harán evidentes?

1.9 Limitaciones y delimitaciones

Para la presente investigación, se pretende trabajar con los docentes de la asignatura de español de nivel secundaria, mismos que corresponden a la zona 14 del subsistema federal, con cinco escuelas; y de la zona 12 de subsistema de secundaria técnicas, también con cinco escuelas, esto debido a la injerencia laboral de la investigadora en ambos subsistemas y la cercanía que existe con los compañeros.

Una de las principales limitantes para llevar a cabo esta tarea de investigación, será sin duda que los docentes permitan no sólo que se observe el desarrollo de su clase, sino el permitir sus planeaciones para establecer de qué manera integran la creatividad en las mismas y cómo las desarrollan, pues existe siempre un recelo a compartir este tipo de información con el resto de los compañeros.

Sin embargo, para solucionar este problema, se pretende buscar un permiso de manera oficial, tanto de las respectivas inspecciones escolares, como de los directivos de las diferentes escuelas, a fin de tener acceso a los salones de clase para observar el desarrollo, y con los coordinadores académicos, para poder visualizar las planeaciones respectivas de cada docente.

Por lo que se refiere a las limitantes de tiempo, son mínimas, ya que se cuenta con el espacio suficiente para tener un acercamiento con las diferentes escuelas, y asistir a cada una por lo menos dos horas diarias, de lunes a viernes.

1.10 Definición de términos

Para efectos de este trabajo conviene indicar el significado de algunos de los términos empleados.

- Docencia: Labor que realizan los profesionales en el campo de la educación.
- Creatividad: Proceso mental que permite a los docentes y estudiantes, encontrar nuevas soluciones a los problemas que se les presentan en el desarrollo del currículo y en sus actividades cotidianas.
- Currículo: Conjunto de todas las experiencias de los alumnos, resultantes de las actividades organizadas por la escuela, para cumplir con sus responsabilidades educativas.
- Lección: Trabajo que realiza el docente con sus alumnos en períodos cortos (por lo general en intervalos comprendidos entre 20 y 60 minutos).
- Planeación: Conjunto de las decisiones previas a la lección, que le permiten al educador determinar las actividades por realizar y demás detalles concernientes.
- RIEB: Reforma Integral para la Educación Básica.
- Competencia: Es un conjunto de conocimientos que al ser utilizados mediante habilidades de pensamiento en distintas situaciones, generan diferentes destrezas en la resolución de los problemas de la vida y su transformación, bajo un código de valores previamente aceptados que muestra una actitud concreta frente al desempeño realizado, es una capacidad de hacer algo.

- Aprendizajes esperados: Es el elemento que define lo que se espera que logren los alumnos, expresado en forma concreta, precisa y visualizable.
- Ambientes de trabajo: Se compone de todas las circunstancias que inciden en la actividad dentro de un salón de clase.
- Estándares: Es la definición clara de un modelo, criterio, regla de medida o de los requisitos mínimos aceptables para la operación de procesos específicos, con el fin asegurar la calidad en la prestación de los servicios educativos.
- Perfil de egreso: Es el conjunto de competencias que deben ser evidenciadas al término de la formación de la educación básica con un grado de eficiencia satisfactorio.
- Pensamiento crítico: Consiste en analizar y evaluar la consistencia de los razonamientos, en especial aquellas afirmaciones que la sociedad acepta como verdaderas en el contexto de la vida cotidiana.

El desarrollo de esta investigación, pretende no sólo establecer en qué medida los docentes tienen dominio en la creación de ambientes de ambientes creativos e innovadores en sus clases, sino identificar de qué manera los constantes cambios en los Planes y Programas de Estudio influyen en este desarrollo.

Capítulo 2

Marco Teórico

En este capítulo, se lleva a cabo una recopilación de teorías relacionadas con la importancia de la creatividad en los sistemas educativos, la innovación, el uso y manejo de los ambientes de aula, todos los anteriores términos relevantes para el tema de investigación, que es justamente el manejo de ambientes de aula y creatividad por parte de los docentes de español de nivel secundaria. Esta recopilación de teorías servirá de soporte y antecedente en la presente investigación, así como para la validación de la misma.

Es frecuente que los docentes, en especial los de educación secundaria, se quejan acerca de nuestros estudiantes con expresiones tales como: “no analizan”, “no cuestionan”, “hacen siempre lo mismo”, entre otras apreciaciones que dan a entender la dificultad generalizada en el desarrollo de un pensamiento crítico y creativo.

Educar en la creatividad implica el amor por el cambio. Es necesario propiciar a través de una atmósfera de libertad psicológica y de profundo humanismo, que se manifieste la creatividad de los alumnos, al menos en el sentido de ser capaces de enfrentarse con lo nuevo y darle respuesta. Además, enseñarles a no temer el cambio, sino más bien a poder sentirse a gusto y disfrutar con éste.

Un buen docente, plenamente identificado con su responsabilidad, con ética, debe ser un generador de cambio, propiciar los cambios que permitan a todos los involucrados a identificarse con el alcance y beneficio que el cambio genera, adaptar la enseñanza a las demandas que los escenarios exigen, a fin de mantenerlos activos, propiciar todo aquello que beneficie a todos los que en él están involucrados. No se puede ser pasivo, como ha sido la costumbre en nuestras aulas, poco proactivos, más bien figurativos, debemos darle paso a los cambios y a lo que ello nos puede generar.

2.1 Creatividad

Es necesario que se incentive cada vez más en la educación la creatividad, que se sepa aprovechar ese potencial que se tiene y en donde el docente, como facilitador, sepa manejar adecuadamente los estímulos que den paso a que la creatividad en los alumnos se manifieste, y se dé paso a nuevas ideas, capaces de generar paradigmas que el presente demanda, en pro del aprendizaje y el desarrollo de competencias. Le corresponde al profesor despertar ese potencial, según manifiesta y comparte sus conocimientos, e invita al alumno a que su creatividad se dé.

Educación en la creatividad, es educar para el cambio y forma personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza, amantes de los riesgos y listos para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentando en su vida escolar y cotidiana, además de ofrecerles herramientas para la innovación. La creatividad puede ser desarrollada a través del proceso educativo, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

No se puede hablar de una educación creativa sin mencionar la importancia de una atmósfera creativa que propicie el pensar reflexivo y creativo en el salón de clase, esto es, lograr no sólo que el alumno desarrolle competencias para la vida, sino, sea capaz de analizar y reflexionar sobre su entorno y su aprendizaje. En esta medida, el docente tiene una enorme responsabilidad en la planeación e impartición de sus clases, y de manera particular, en la asignatura de español, misma que forma parte prioritaria en la formación de los alumnos, y por ser ésta, la materia que constantemente está siendo evaluada, tanto por exámenes externos como ENLACE y PISA, y por su aporte fundamental como lengua materna.

Se considera muy significativo además, que se dé en la docencia, una responsabilidad más firme en la formación de profesores en las distintas escuelas Normales Básicas y Superiores, permitiéndoles que hagan uso de su poder creativo en todo aquello que favorezca el aprendizaje y en donde todos nos beneficiemos de los logros que ello nos puede generar.

Deben los profesores saber motivar a sus alumnos, incitándolos a que éstos den a conocer sus ideas, sus innovaciones, las desarrollen a fin de no quedar anclado en lo tradicional, rutinario de la enseñanza que cada día gracias a la globalización, a la dinámica cambiante de los actuales escenarios demandan nuevas ideas, nuevos estilos de enseñanza y aprendizaje.

En efecto, dentro de todas las situaciones que afectan la educación en el país, una se relaciona con la falta de pensamiento crítico en los estudiantes. Devia (1994), señala que “aunque no existan estadísticas que respalden la existencia del mencionado problema, una consulta con los docentes en las diferentes asignaturas nos lleva a concluir que el alumno no piensa, ni sabe analizar; entiende pero no desarrolla” (p. 68).

La afirmación anterior que parece desproporcionada, hace énfasis en esta problemática innegable y se manifiesta en múltiples análisis. Cabe plasmar textualmente como ejemplo la descripción del problema planteado por Aguilar (2000):

Así como hemos ido perdiendo nuestra capacidad creadora, también hemos ido perdiendo la criticidad, pues ambas van de la mano. Actualmente vivimos indiferentes a lo que nos rodea, indiferencia que se traduce en una franca apatía por el otro. Vivimos en una búsqueda perpetua de nuestra propia comodidad. Ante todo, queremos las cosas digeridas pues pensar nos aburre y nos da flojera; además nos hace darnos cuenta de cosas que no queremos ver porque rompen nuestro cómodo modelo de vida. En pocas palabras, el mundo puede caerse, pero si uno mismo está bien, ¿qué más da?

Así aceptamos todo lo que se nos dice pues cuestionar resulta problemático y sin sentido. Todo lo damos por hecho pues ya no queda nada más por descubrir y las injusticias sociales, las desigualdades, la falta de equidad, la pobreza y la corrupción, las percibimos como algo normal, lo inevitable ante lo que cual ya nada podemos hacer. Por eso nos vamos convirtiendo en seres receptores y pasivos, esperando que se nos indique el rumbo que debemos tomar para poder acomodarnos; incapaces de ver más allá de nuestra propia comodidad, pasando a ser uno más en la masa homogénea (p. 112).

Esta reflexión lleva a pensar en la falta de creatividad y pensamiento crítico, pero no sólo en los alumnos, también es un suceso recurrente en los docentes, quienes, con el paso del tiempo y con los constantes cambios, vamos perdiendo la capacidad creadora para impartir nuestras clases, carecemos del dominio para trabajar ambientes de aula creativos e innovadores. La falta de habilidades de pensamiento crítico como un elemento

irreemplazable en el proceso de enseñanza – aprendizaje entre los estudiantes, hace indispensable y urgente tomar medidas correctivas sobre el problema.

2.2 Innovación

Hablar de innovación supone, en primer lugar, la necesidad de establecer con claridad los diversos significados que se le dan al término y su relación con conceptos como el de cambio y el de mejora, mismos que pueden estar estrechamente vinculados con la innovación.

Con base en la etimología del término, se puede hablar de innovación en el sentido de la mera introducción de algo nuevo y diferente; sin embargo, este significado deja abierta la posibilidad de que ese "algo nuevo" sea o no, motivo de una mejora.

Según Chan (2000), “la innovación en la educación en México, ha consistido en gran medida en la agregación aleatoria y desordenada de complementos tecnológicos, y en la educación presencial y a distancia, olvidando que la innovación en educación implica principalmente la transformación de las relaciones educativas” (p.94), no sólo cambiar los dispositivos tecnológicos que son los mediadores de dichas relaciones. De esta manera, “como resultado de esa tendencia, se invierte mucho dinero en infraestructuras, en desarrollar nuevas tecnologías más rápidas y potentes, incluso en desarrollar cursos, pero muy poco en innovar en lo relacionado con el aprendizaje” (Martínez, 2004, p.47).

Algunas veces, el término innovación es utilizado para designar una mejora con relación a métodos, materiales, formas de trabajo, utilizados con anterioridad, pero la mejora por sí sola puede, o no, ser innovación; por ejemplo, un método puede mejorar porque se aplica con más conocimiento de causa o con más experiencia, y en este caso no hay una innovación, mientras que si el método mejora por la introducción de elementos nuevos, la mejoría puede ser asociada entonces a una innovación. Así, una primer aproximación al concepto de innovación puede ser el de "introducción de algo nuevo que produce mejora" (Moreno, 1995, p.73).

Aun coincidiendo en que el término innovación esté asociado al significado de la introducción de algo nuevo que produce mejora, y que por lo tanto trae consigo un cambio, surge luego la discusión de qué será entendido por "nuevo". En un sentido estricto, lo nuevo es asociado a lo que nunca antes había sido inventado, conocido o realizado, que se genera, se instituye o se presenta por primera vez; utilizando este significado de lo nuevo, las innovaciones serían realmente escasas o raras, no es común que surja algo nuevo en el sentido antes mencionado.

Los planteamientos anteriores permiten una plena coincidencia con la definición que Richland (citado por Moreno, 1995) da de innovación: "la innovación es la selección, organización y utilización creativas de recursos humanos y materiales de maneras nuevas y propias que den como resultado la conquista de un nivel más alto con respecto a las metas y objetivos previamente marcados".

Desde un punto de vista estrictamente terminológico, las diferencias entre innovación y reforma no son demasiado precisas, lo que conduce a que en la mayoría de las ocasiones se les use como sinónimos, ya que la innovación y la reforma son conceptos que se relacionan con un orden de cosas preexistentes e implican la oportunidad de un cambio.

Esta situación obliga a reconocer que la "innovación y reforma educativa son, por lo menos en teoría, dos conceptos extremadamente relacionados. Aun así, en la práctica son a menudo conceptos, más que interrelacionados, contrapuestos" (Pedro y Puig, 1999, p.49). En ese sentido vale la pena recordar que la innovación está más vinculada a la práctica profesional de lo que lo está la reforma y por lo tanto la interpela con mayor fuerza.

García (2007), menciona que la tendencia de incorporar cualquier innovación sin tener un sustento pedagógico asesta un golpe devastador que menoscaba significativamente el éxito de las mismas, debido a que la integración de cualquier innovación en un sistema educativo, programa o curso depende en gran medida de la actitud de los profesores, incluso cuando dichos profesores estén capacitados para desarrollarla, asimismo, como tan acertadamente lo menciona Chan (2006), "la

apropiación tecnológica supone su valoración, y esta valoración se aprende socialmente” (p.29).

La innovación puede ser caracterizada como un proceso intencional y sistemático, sin embargo, éste puede ocurrir de diversas maneras; en ese sentido los teóricos de la innovación han realizado cuidadosos análisis de experiencias de innovación ya ocurridas, identificando, a partir de estas, tres modelos de proceso, mencionados por Huberman, (1973); Havelock y Huberman (1980):

Modelo de investigación y desarrollo.- Ve el proceso como una secuencia racional de fases, por la cual una invención se descubre, se desarrolla, se produce y se disemina entre el usuario o consumidor. La innovación no se analiza desde el punto de vista del usuario, quien se supone que es pasivo; ni tampoco la investigación comienza como un conjunto de respuestas exactas a problemas humanos específicos, sino como un conjunto de datos y teorías que son luego transformados en ideas para productos y servicios útiles en la fase de desarrollo. El conocimiento se produce, por último, masivamente, y se procura por todos los medios difundirlo entre aquellos a los que pueda ser de utilidad.

En el caso específico de un salón de clases, este modelo no podría ser funcional, puesto que las reformas educativas suponen que el centro de atención debe ser el alumno, es el usuario principal, y quien, a final de cuentas, decidirá si los conocimientos le son útiles, si los puede llevar a su vida cotidiana, utilizarlos o no.

Modelo de interacción social.- Hace hincapié en el aspecto de difusión de la innovación, en el movimiento de mensajes de individuo a individuo y de sistema a sistema; se subraya la importancia de las redes interpersonales de información, de liderazgo, de opinión, de contacto personal y de integración social. La idea general es la de que cada miembro del sistema recorra el ciclo o tome conciencia mediante un proceso de comunicación social con sus compañeros. En algunos sistemas, la forma que adopta esta estrategia consiste, por ejemplo, en convencer a un profesor, directivo o administrador respetados, de la utilidad de las nuevas prácticas o procedimientos, y en facilitar el proceso mediante el cual otros profesores puedan ponerse en contacto con aquella persona que ya esté utilizando la innovación.

En cualquier institución educativa, para que la innovación se dé de manera formal, se requiere principalmente del consentimiento de los directivos, sin embargo, para ser creativos e innovar dentro del salón de clase, el único requisito es la voluntad y el deseo de mejorar del docente, quien deberá pensar siempre en el alumno como punto focal de este cambio.

Modelo de resolución de problemas.- Tiene como centro al usuario de la innovación. Parte del supuesto de que éste tiene una necesidad definida y de que la innovación va a satisfacerla. En consecuencia, el proceso va desde el problema al diagnóstico, luego a una prueba y finalmente a la adopción. Con frecuencia es necesaria la intervención de un agente externo de cambio que aconseje a los individuos sobre posibles soluciones y sobre estrategias de puesta en vigor, pero lo que se considera principal es la colaboración centrada en el usuario de la innovación y no en la manipulación desde fuera. Es pues un enfoque participativo.

Este modelo, resulta ser mucho más viable para adoptar en un salón de clase, pues se hace prescindible identificar primeramente las necesidades del alumno para poder definir el tipo de innovación que se va a poner en juego, para posteriormente desarrollar el esquema de trabajo que sea atractivo para los alumnos.

Por otra parte, el término de innovación es ampliamente utilizado en el ámbito educativo pero no siempre que se habla de innovación se está haciendo referencia a lo mismo.

Blanco y Messina (2000) afirman:

En relación con el término mismo se encuentran diferentes denominaciones; algunos autores utilizan simplemente el de innovación, mientras que otros emplean términos como innovaciones educacionales, innovaciones en educación, innovaciones educativas o innovaciones con efecto educativo, siendo el más utilizado el de innovación educativa (p. 156).

El hecho de que un término sea el más utilizado, no lo hace el más claro, en ese sentido Blanco y Messina (2000) reconocen que el primer problema al que se enfrentaron al elaborar el estado del arte sobre la innovación educativa en América Latina fue el que

tiene que ver con el concepto mismo de innovación y con la falta de un marco teórico suficientemente desarrollado y compartido que permita identificar qué es o no innovador.

Esta afirmación, que ilustra y sintetiza el estado del arte sobre la innovación educativa, queda confirmada cuando se observa que los principales estudios sobre la innovación educativa han procedido bajo una lógica inductiva, esto es, se analizan las experiencias que se han realizado y sobre ellas se teoriza (Huberman, 1973; Havelock y Huberman, 1980; Sancho, Hernández, Carbonell, Sánchez-Cortés y Simo, 1993; Parra, Castañeda, Camargo y Tedesco, 1997; Blanco y Messina, 2000). Estas teorizaciones son utilizadas recurrentemente en las discusiones conceptuales y prácticas que se desarrollan alrededor del término "innovación educativa", al grado de que algunos autores han llegado a acuñar el término "teoría de la innovación" para referirse a los aportes de estos autores.

Las innovaciones para su estudio también pueden agruparse en categorías. Por ejemplo Martín Rich (1985), con base en los objetivos o propósitos agrupa las innovaciones en cinco categorías, a saber: “Modelos tecnológicos conceptuales, educación experiencial, diferencias individuales y modelos compensatorios, desarrollo cognoscitivo moral y clarificación de valores y esencialismo” (p. 48).

Cada categoría se describe, con base en sus características, como sigue:

Modelo tecnológico conductual: Enfatiza el análisis medios – fines y el uso de las mejores técnicas para lograr los propósitos deseados. Utiliza las conductas observables medibles y cuantificables científicamente. Todo lo que no puede ser estudiado objetivamente se ignora o se descarta.

Este modelo examina conductas externas y busca regularidades y uniformidades en vez de buscar factores únicos de las personas, situación que resulta muy útil en un salón de clases, pues se tienen grupos heterogéneos, es decir, grupos donde podemos encontrar alumnos con características tan distintas, con intereses diferentes, pero sobre todo, con procesos de aprendizaje diversos.

Educación experiencial: Emplea el método inductivo, en el cual se parte de lo particular y se progresa hasta llegar a las generalizaciones. Para lograr el propósito se propone el uso de los sentidos, la confrontación con la realidad, los ambientes naturales y la actividad reflexiva.

Todos los elementos anteriores pueden ser utilizados con los alumnos, pues en el caso particular de la asignatura de español, al trabajar por proyectos, se hace indispensable la necesidad de que el alumno utilice sus sentidos para desarrollar sus procesos de investigación, mismos que debe llevarlos a la realidad, es decir, procurar que le sean útiles en su vida cotidiana.

Diferencias individuales y modelo compensatorio: Son innovaciones basadas en el supuesto de que ciertos grupos han sido ignorados o han tenido educación inadecuada. Se destaca la necesidad de ofrecerles oportunidades en un ambiente más integrado. Ejemplos de estos son la educación bilingüe y la educación especial.

Es común que en los salones de clase el docente se encuentre con alumnos que requieren atención personalizada, ya sea por tener algún tipo de deficiencia psicológica o bien, por pertenecer a una etnia indígena o venir del extranjero. Esta situación resulta sumamente complicada para todos los docentes, pues se tiene la capacitación necesaria para impartir su clase, más no para trabajar con este tipo de situaciones, por lo que es común que resulte difícil pensar siquiera en buscar innovar en el aula, más bien, pensar en cómo integrar a aquellos alumnos, que logren un desarrollo cognoscitivo adecuado.

Las innovaciones correspondientes a esta categoría se apoyan en un enfoque racional de desarrollo y mejoramiento basado en una jerarquía moral, diferente de la religiosa. En cuanto a la clarificación de valores, se utilizan enfoques que ayudan a escoger sus valores, a reconocerlos y a actuar de acuerdo de ellos.

Es también recurrente que el docente se vea inmerso en situaciones o problemáticas donde estén de por medio la conceptualización de valores, donde los alumnos pueden presentar diferencias sustanciales, ya sea por las creencias religiosas que le han sido inculcadas, como por el conocimiento que del valor se tenga. Resulta sumamente complicado para el docente manejar este tipo de situaciones, pues se debe

tener sumo cuidado en el manejo de este tipo de situaciones, pues se corre el riesgo de herir susceptibilidades, incluso de tener algún tipo de problema con los padres de familia, lo cual, indudablemente, limitará las posibilidades de desarrollo dentro del aula.

Esencialismo: Cuestionamiento de una idea u objeto, como por ejemplo de la educación progresiva de los años 30 a 50. Constituye una reacción a la decadencia de ciertas prácticas que se consideraban institucionalizadas como las 3R o los test estandarizados. Promueven cambios dirigidos a enfatizar el papel directivo o del maestro, el valor del esfuerzo, utilidad de una disciplina, etc.

Definitivamente, el esencialismo para fines de práctica docente creativa, no son compatibles, ya que lo que busca con estas prácticas es retroceder en las prácticas docentes, situaciones que con las nuevas reformas educativas se pretenden erradicar, teniendo como eje central del proceso, al alumno, y busca que el docente juegue un papel sólo de guía o facilitador.

En este mundo de constantes cambios, tan vertiginosos, tan impredecibles, la creatividad se ha convertido en un tema de estudio de psicólogos, pedagogos y administradores. Nuestros problemas son cada día más diversos y su complejidad aumenta sistemáticamente. El nivel de competencia exige un pensamiento distinto que sobresalga del común denominador. Hoy la creatividad representa un tópico de fundamental interés para todo el mundo. A partir de su estudio ha quedado desacralizada, desmitificada y se ha democratizado. Ahora sabemos que la creatividad no se debe a una inspiración divina. Hoy se va imponiendo un significado de la creatividad más accesible a todos y sobre todo, una virtud susceptible a ser desarrollada.

El reino de la creatividad es amplio y polifacético, se abre para todos la esperanza de expresarse y de resolver problemas a través de pequeñas y grandes creaciones de todo tipo. Debemos valorar no solo las grandes creaciones trascendentes y excepcionales, sino también las actividades cotidianas modestas tan necesarias para la vida laboral, social e individual, mismas que son recurrentes en los salones de clase de algunos profesores, en particular de la asignatura de español, quienes deben recurrir a este tipo de recursos para impactar en sus alumnos, sin embargo, se percibe que no existe un adecuado manejo de

ambientes de aula en la generalidad de los docentes, repercutiendo directamente en desempeño y desarrollo cognitivo de los alumnos.

2.3 Desarrollo de modelos educativos que fomentan el desarrollo de habilidades de innovación y creatividad

En los Modelos de Innovación Educativa se definen criterios que pueden servir de base para generar y mantener una observación permanente de la innovación educativa en la institución, un programa de incubación de innovaciones educativas y también para diseñar investigaciones que acompañen a los proyectos de innovación para generar conocimiento sobre los procesos.

En la primera década del siglo XXI se da una transición en las sociedades del mundo, caracterizada por el cambio generalizado y acelerado en los diferentes ámbitos de la actividad humana: en lo cultural, social, político y económico. “Dos fenómenos caracterizan la situación actual: la globalización y la sociedad del conocimiento” (IPN, 2004, p. 29).

La globalización se distingue por la ampliación de las relaciones entre los países y la apertura de los mercados hacia el mundo exterior; incluye los productos, los procesos de organización y de producción, las economías, las tecnologías y los servicios. También transforma las competencias laborales que deben responder a estándares internacionales, lo que obliga a la redefinición constante de las profesiones. Además la globalización tiene impacto en otros ámbitos de la vida, como los patrones culturales, la influencia de los medios masivos de comunicación, los nuevos modelos en educación y salud, entre otros.

En este escenario globalizado, la participación de las naciones es desigual, aunque tiende a ser abierta, con mayores ventajas y posibilidades de desarrollo para los países que se han preparado para competir fortaleciendo sus capacidades en un nivel nacional.

Para IPN (2004):

La apertura, no planeada suficientemente, de mercados y la expansión económica de algunos países también han tenido consecuencias, como el incremento de la

pobreza, la injusticia, la desigualdad y la afectación al medio ambiente. Sin embargo, los beneficios potenciales de la globalización son muchos, por ejemplo, la democratización del acceso al conocimiento y el reconocimiento de la diversidad cultural. Ante este panorama, la educación debe formar para la globalización, contribuyendo a construir una sociedad próspera y una economía abierta que aseguren un desarrollo equitativo y sostenible; es decir, formar para la sociedad que se quiere, no para la que se tiene. (p. 39).

Cabe hacer mención además que “la nueva estructura social y económica reconoce que el conocimiento y la información están reemplazando a los recursos naturales, a la fuerza y al dinero, como variables fundamentales para la generación y distribución del poder en la sociedad” (Tedesco, 1999, p. 202).

Por ello, los elementos básicos para la productividad y la competitividad hoy son la capacidad tecnológica y humana de generar, procesar y producir información y conocimiento. “El conocimiento constituye el valor agregado fundamental en todos los procesos de producción de bienes y servicios de un país, lo que hace que el dominio del saber sea el principal factor de su desarrollo autosostenido” (ANUIES, 2000, p. 38).

En los últimos años se ha propuesto transitar de una sociedad de la información a una sociedad del conocimiento. La sociedad de la información se caracteriza por proporcionar caudales de información de todo tipo, apoyados en el uso de las tecnologías, principalmente la red informática mundial (internet), que ya forman parte de la cotidianidad en el medio académico. Las barreras geográficas se han difuminado, la distancia ya no es un límite para el intercambio de información, la cual se genera a gran velocidad y se difunde de manera casi instantánea. Sin embargo, esta gran cantidad de información disponible suele más bien agobiar, produce infoxicación, según el neologismo de Torres (2005), a los que no cuentan con posibilidades de elegir entre aquello que les es útil y aquello de lo que pueden prescindir. La disponibilidad de la información no es suficiente, se debe avanzar hacia el conocimiento. Información no es lo mismo que conocimiento, el conocimiento es reflexión sobre la información, es la capacidad de discriminar lo relevante, de jerarquizar, ordenar, discernir respecto a la información, deconstruir y construir significados a partir de la realidad personal, social, histórica y cultural, es decir, desde un marco explícito.

La sociedad actual se caracteriza por valorar el conocimiento acumulado, procesado y aplicado para resolver problemas tanto en la vida de los individuos, como en la organización social y en la actividad económica. Es aquí donde se abre el puente que permitirá transitar de la sociedad de la información hacia la sociedad de conocimiento, en un contexto mundial abierto e interdependiente. Como se menciona en el documento de ANUIES (2000), los países que destacan en el escenario mundial son aquellos que, además de dominar y aplicar productivamente el conocimiento, logran aprovechar las fuerzas del cambio y se adaptan, crítica y productivamente, al entorno cambiante. El desarrollo de las naciones dependerá de la capacidad de generación y aplicación del conocimiento por parte de su sociedad.

Este tránsito de la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento se presenta como una oportunidad para el ámbito educativo en sus tareas de formación de profesionales (con nuevas capacidades: el trabajo en equipo, la comunicación, la autodidaxia, el manejo de la incertidumbre, la toma de decisiones, etcétera), así como en la generación, difusión y transferencia del conocimiento para atender los problemas de los países.

La clave para llegar a ser una sociedad del conocimiento en búsqueda de sabiduría está en pasar de los métodos de transmisión de la información, que ya cuentan con amplia disponibilidad gracias a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), a procesos de formación que orienten sus esfuerzos a "...estimular, orientar, criticar y discernir la información para su aplicación gracias al acceso al conocimiento que permite solucionar problemas concretos" (Diez, 2002, p. 115). En este tránsito, la capacidad de inventar e innovar, es decir, de crear nuevos conocimientos y formas de usar el conocimiento, que se materializan luego en productos, procedimientos y organizaciones, ocupa un lugar central en el crecimiento económico y en la elevación progresiva del bienestar social. "En la sociedad del conocimiento, la acumulación del capital humano es el principal motor del crecimiento económico y social. El conocimiento humano constituye el recurso más eficaz para resolver de manera innovadora los problemas" (Diez, 2002, p. 118).

Lo que acredita a una persona en esta sociedad del conocimiento es un nuevo dominio de competencias de aprendizajes, más que un repertorio de competencias técnicas. Las personas deben demostrar su capacidad para aprender, aprender en un mundo con una rápida producción de conocimientos científicos y tecnológicos, pero sobre todo su capacidad para adaptarse a los cambios incesantes, una preparación para continuar aprendiendo a lo largo de la vida.

Las instituciones de educación constituyen la herramienta principal de la sociedad que se está conformando porque sus funciones sustantivas están directamente relacionadas con la generación, la transmisión y la transferencia de conocimientos y, sobre todo en los países desarrollados, desempeñan un papel crucial en la innovación. Los nuevos significados y valores asociados al conocimiento y su generación requieren un nuevo tipo de sistemas educativos.

En el pasado, las instituciones educativas podían ser meras transmisoras de información, dada su reconocida función de acreditar los saberes. Los cambios sociales descritos anteriormente demandan una celeridad en la transformación de las instituciones de educación superior en organizaciones más flexibles y que permitan la formación de capital humano (en el aprender a aprender y aprender a lo largo de la vida). Para lograr esta transformación, Pérez (2004) ha destacado algunas estrategias generales de progreso basadas en el conocimiento:

- Formación. Preparar a más ciudadanos para asimilar nuevos conocimientos y capacidades, desarrollar aptitudes para participar en un proceso de cambio permanente, rápido y generalizado, superando las barreras del tiempo y el espacio, cambiando sus paradigmas de enseñar y aprender.
- Investigación y Vinculación. Reforzar la generación del conocimiento y su uso en la innovación. Fortalecer la relación con el entorno socioeconómico.
- Participar en el cambio estructural de la economía. Apoyar la creación de empresas de base tecnológica y la mejora tecnológica de las empresas y sectores ya existentes, así como fomentar una actitud emprendedora.
- Cohesión social. Ampliar el acceso al conocimiento para evitar una nueva desigualdad, entre ricos y pobres en conocimiento, y contribuir al desarrollo de

proyectos locales y regionales de uso de las TIC, en un ambiente democrático, justo e incluyente.

La educación tiene un papel insoslayable para una mejor inserción de México en el contexto mundial, donde surgen nuevas profesiones derivadas de la rapidez con que avanzan los conocimientos científicos y tecnológicos, y la cambiante estructura de puestos que exige la definición de nuevos perfiles profesionales. En este entramado complejo, las instituciones educativas tienen que garantizar un acceso permanente a nuevas formas de aprendizaje que permitan la reconversión profesional continua. Las recomendaciones para las instituciones educativas señalan que no sólo se trata de transmitir conocimientos, sino que es necesario lograr que los estudiantes aprendan a discutir alternativas, analizar opciones y correr riesgos. (SEP, 2011)

La flexibilidad en la institución debe permitir un ambiente propicio a los cambios e innovaciones, característicos de la sociedad actual. Asumir el desafío de formar a los estudiantes en el desarrollo de aptitudes para aprender, actualizar conocimientos, comunicarse y administrar flujos de información. En la sociedad del conocimiento, la educación se concibe como un proceso integral sin limitaciones temporales de edad, nivel o espacio escolar. La producción de conocimientos requiere, además, un ambiente de creatividad y de libertad opuesto a toda tentativa autoritaria o burocrática de control del poder.

Al respecto, la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES, 2000) manifiesta la urgencia de una auténtica transformación de las Instituciones de Educación Superior, en donde los puntos de referencia fundamentales en todos los programas de desarrollo son la calidad y la innovación. La capacidad de innovación acarrea cambios importantes en las formas de concebir el aprendizaje, en la utilización de métodos pedagógicos y tecnologías educativas y en la definición de los roles de los actores fundamentales de la educación superior: los profesores deberán ser mucho más facilitadores del aprendizaje y tutores; los directivos más académicos y profesionales; y los alumnos (cada vez más adultos en cursos de posgrado, educación continua y formación permanente) serán más activos y más responsables de su proceso formativo.

No cabe duda que en la actualidad, la necesidad de renovarse, de buscar nuevos modelos de enseñanza, nuevas estrategias didácticas, y sobre todo, generar ambientes de aulas propicios para el proceso de aprendizaje, por lo que se hace indispensable que el docente esté siempre a la vanguardia en todos estos aspectos, si el interés es no ser rebasado por sus alumnos, quienes viven a ritmos mucho más acelerados de los que un adulto podría imaginar, debido justamente a la cercanía que tienen con las diferentes herramientas tecnológicas y su manipulación constante, desde el uso de celulares inteligentes, hasta la descarga y dominio de programas de todo tipo, con lo cual, el adulto debe esforzarse un poco más ya no para alcanzar a los jóvenes, sino para no quedarse tan rezagados en uso de las TIC.

2.4 Ambientes de aprendizaje creativos

El centro y el referente fundamental del aprendizaje, es el estudiante, porque desde etapas tempranas se requiere generar su disposición y capacidad de continuar aprendiendo a lo largo de su vida, desarrollar habilidades superiores del pensamiento para solucionar problemas, pensar críticamente, comprender y explicar situaciones desde diversas áreas del saber, manejar información, innovar y crear en distintos órdenes de la vida.

Los alumnos cuentan con conocimientos, creencias y suposiciones sobre lo que se espera que aprendan, acerca del mundo que les rodea, las relaciones entre las personas y las expectativas sobre su comportamiento. En este sentido, es necesario reconocer la diversidad social, cultural, lingüística, de capacidades, estilos y ritmos de aprendizaje que tienen; es decir, desde la particularidad de situaciones y contextos, comprender cómo aprende el que aprende y, desde esta diversidad, generar un ambiente que acerque a estudiantes y docentes al conocimiento significativo y con interés, esto es, generar ambientes áulicos atractivos, innovadores y creativos.

Según el Plan de Estudios 2011 de Educación Básica (SEP, 2011):

Se denomina ambiente de aprendizaje al espacio donde se desarrolla la comunicación y las interacciones que posibilitan el aprendizaje. Son escenarios

construidos para favorecer de manera intencionada las situaciones de aprendizaje. Constituya la construcción de situaciones de aprendizaje en el aula, en la escuela y en el entorno, pues el hecho educativo no sólo tiene lugar en el salón de clases, sino fuera de él para promover la oportunidad de formación en otros escenarios presenciales y virtuales. (p. 32).

Con esta perspectiva se asume que en los ambientes de aprendizaje media la actuación del docente para construirlos y emplearlos como tales.

De igual manera, el Plan menciona además que en la construcción de ambientes de aprendizaje, destacan los siguientes aspectos:

- La claridad que se espera logre el estudiante.
- El reconocimiento de los elementos del contexto: la historia del lugar, las prácticas y costumbres, las tradiciones, el carácter rural, semi rural o urbano del lugar, el clima, la flora y la fauna.
- La relevancia de los materiales educativos impresos, audiovisuales y digitales.
- Las interacciones entre los estudiantes y el maestro.

Asimismo, en el hogar, como ambiente de aprendizaje, los estudiantes y los padres de familia tienen un marco de intervención para apoyar las actividades académicas, al organizar el tiempo y el espacio en casa.

El Programa Sectorial de Educación 2007-2012 de la Secretaría de Educación Pública en su objetivo 3 y dentro de la estrategia 3.5 en su página 40, subraya la necesidad de fomentar para la educación superior "... el desarrollo y uso de las tecnologías de la información y la comunicación para mejorar los ambientes y procesos de aprendizaje, la operación de redes de conocimiento y el desarrollo de proyectos intrainstitucionales e interinstitucionales" (SEP, 2007).

Sin embargo, el maestro es central en el aula para la generación de ambientes que favorezcan los aprendizajes al actuar como mediador diseñando situaciones de aprendizaje centradas en el estudiante; generando situaciones motivantes y significativas para los alumnos, lo cual fomenta la autonomía para aprender, desarrollar el pensamiento crítico y creativo, así como el trabajo colaborativo. Es en este sentido, que le corresponde propiciar la comunicación, el diálogo y la toma de acuerdos, con y entre sus estudiantes, a

fin de promover el respeto, la tolerancia, el aprecio por la pluralidad y la diversidad; asimismo, el ejercicio de los derechos y las libertades.

La escuela constituye un ambiente de aprendizaje bajo esta perspectiva, la cual asume la organización de espacios comunes, pues los entornos de aprendizaje no se presentan de manera espontánea, ya que media la intervención docente para integrarlos, construirlos y emplearlos como tales.

La convivencia escolar es el conjunto de relaciones interpersonales entre los miembros de una comunidad educativa y generan un determinado clima escolar. Los valores, las formas de organización, la manera de enfrentar los conflictos, la expresión de emociones, el tipo de protección que se brinda al alumnado y otros aspectos configuran en cada escuela un modo especial de convivir que influye en la calidad de los aprendizajes, en la formación del alumnado y en el ambiente escolar.

De igual manera, los ambientes de aprendizaje requieren brindar experiencias desafiantes, en donde los alumnos se sientan motivados por indagar, buscar sus propias respuestas, experimentar, aprender del error y construir sus conocimientos mediante el intercambio con sus pares.

Un ambiente de aprendizaje debe tomar en cuenta que las tecnologías de la información y la comunicación están cambiando radicalmente el entorno en el que los alumnos aprendían. En consecuencia, si antes podía usarse un espacio de la escuela, la comunidad y el aula como entorno de aprendizaje, ahora espacios distantes pueden ser empleados como parte del contexto de enseñanza.

Para aprovechar este nuevo potencial una de las iniciativas que corren en paralelo con la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB), es la integración de aulas telemáticas, que son espacios escolares donde se emplean tecnologías de la información y la comunicación como mediadoras en los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

“Los materiales educativos, impresos, audiovisuales y digitales son recursos que al complementarse con las posibilidades que los espacios ofrecen, propician la diversificación de los entornos de aprendizaje” (SEP, 2007).

Cuando hablamos de innovación, hablamos de creatividad y de cambio, para resolver problemas concretos o para vivir mejor. Todos podemos innovar, desde paradigmas propios, pero no todos logramos realmente los cambios.

Por otro lado el ambiente es la suma total de condiciones e influencias externas que afectan a la vida y desarrollo de un organismo. Entendemos los ambientes como la interacción de factores objetivos (físicos, organizativos, sociales) y de factores subjetivos (perceptuales, cognitivos, culturales) es decir, siempre formamos parte y estamos inmersos en distintos ambientes, los creamos, los generamos y los vivimos.

Se concluye pues, que los ambientes de aula se diseñan a partir del trabajo colaborativo de diversos especialistas, pedagogos, profesores, cuya tarea es la adecuación de los contenidos de un curso y el diseño de estrategias didácticas motivadoras y contextualizadas, a través del uso de diferentes medios y recursos didácticos, en donde las tecnologías, desde un acetato hasta el diseño de un curso en línea, sean incorporados para potenciar el logro de los aprendizajes.

2.5 Factores que contribuyen al desarrollo de la creatividad e innovación en estudiantes

La innovación educativa no tiene que ver nada con aprender en el aula a través de una computadora, no es leer lo que viene en los libro en una pantalla, tampoco multimedia (animaciones espectaculares, sonidos, imágenes y videos) es sinónimo de aprendizaje.

Supeditar el modelo pedagógico a la funcionalidad de un desarrollo tecnológico afecta de manera significativa la calidad de la educación, ya que somete al diseño instruccional, a lo que Bartolomé (2004) llama la “Ley del Martillo” que al igual que el niño pequeño cuando se le da un martillo llega a la conclusión de que todo lo que le rodea necesita un buen martillazo, así si se le da un recurso al diseñador, por ejemplo el foro, el chat, etcétera, inmediatamente lo colocará en todos los cursos, independientemente del profesor que los imparta, los objetivos educacionales que persiga, las materias que

contengan, las competencias que busca establecer y el grupo de alumnos a quienes se dirijan.

Tal como lo mencionan Garrison y Vaughan (2008), una verdadera innovación del sistema educativo implica necesariamente generar un modelo que esté compuesto por instrucción presencial y que tenga la funcionalidad del aprendizaje en línea, para que el profesor ejerza su labor en dos frentes: como asesor online (tutorías no presenciales) y como educador tradicional (cursos presenciales), en donde se aprovechen todos los recursos que ofrece la información e Internet para proporcionar al alumno una gran cantidad de herramientas didácticas.

Por su parte, Cabero y Llorente (2008), manifiestan que la innovación en el sistema educativo implica una convergencia entre la educación presencial y la educación a distancia en su modalidad en línea, no como una búsqueda de remplazar las experiencias de aprendizaje en el aula, sino como una estrategia para mejorarlas, ampliarlas y transformarlas mediante la combinación de espacios (clases tradicionales y virtuales), tiempos (presenciales y no presenciales), recursos (analógicos y digitales), y además en donde los protagonistas modifiquen sus roles en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

El docente no debe dejar de lado la importancia de los recursos tecnológicos para el desarrollo de ambientes de aula atractivos para los alumnos, pues ellos son capaces ya de desarrollar, casi de manera automática, la habilidad necesaria para el manejo de computadoras, por lo que se hace indispensable que los profesores tengan pleno dominio de estas herramientas, para de esta manera enganchar al alumno con los contenidos y con la clase misma.

2.6 Educación y creatividad

Uno de los objetivos de la educación es el desarrollo de habilidades, potencialidades y valores tanto personales como sociales. Como se menciona en el Programa de Estudio 2011 (SEP, 2011), las técnicas de sensibilización en expresión global, que incluyen la plástica, el cuerpo, la escritura, el teatro, la música, la creatividad cognoscitiva y verbal, concebidas dentro de un marco filosófico y metodológico, deberían

ocupar un lugar tan importante en el currículo como las matemáticas, porque cumplen con el objetivo antes citado. Estas técnicas son en realidad un pretexto metodológico para ejercitar el cerebro en su totalidad, a partir de tareas concretas que promueven actitudes creativas como experimentar, sentir, recrear, comunicar, plasmar, respetar, autoevaluar y criticar en un ambiente de libertad.

El quehacer cotidiano en el aula no es sencillo y no siempre nos conduce a los logros deseados. En ocasiones, el maestro se ve acosado por la falta de recursos metodológicos, por carencias en la preparación y por la falta de reconocimiento a su misión educativa tanto en el nivel social y cultural como en el económico. Esto plantea una revisión a fondo del estatus del maestro en general, para revalorar su función en la sociedad en todos los sentidos, pues en sus manos se deposita, en buena medida, la responsabilidad y la formación de los hombres del mañana (SEP, 2011).

El padre, el maestro, el facilitador o el capacitador, deben crear un clima de seguridad psicológica para facilitar la expresión y la creatividad en un ambiente preparado; son ellos quienes acompañan al otro con una actitud respetuosa, responsable y comprometida en la aventura del proceso creativo.

Los niños son por naturaleza más espontáneos y aventureros. Saben lo que quieren y se arriesgan, mientras que los adultos somos rígidos, temerosos, no siempre sabemos lo que queremos y copiamos lo establecido, lo convencional, lo que ya ha sido aceptado y reconocido por la sociedad. Somos personas de hábitos y costumbres. Es por esto que el padre o la madre de familia, el maestro, el asesor, el capacitador, el empresario, deben reflexionar sobre su creatividad (SEP, 2011). Se sabe que no podemos dar lo que no tenemos dentro, así es que debemos llenarnos de experiencia, abrir las percepciones dormidas, sensibilizamos; es decir, recuperar como adultos la creatividad como una forma de vida, como una actitud positiva hacia la búsqueda de la autorrealización. La educación desempeña un doble papel: puede cultivar o ahogar la creatividad y está en nosotros (padres, educadores, asesores y capacitadores), el optar por una forma o por la otra. Lo importante es cuestionarlo explícitamente y tomar decisiones conscientes, concretas y comprometidas.

En términos generales, los seres humanos están más abiertos y condicionados a percibir pasivamente con sus cinco sentidos. Las personas están conectadas constantemente a la televisión o a la radio, y reciben información en la escuela como receptores pasivos, y no como participantes activos. La creatividad es movimiento, de modo que la mayor parte del tiempo no están desarrollando su creatividad.

La creatividad radica en la persona y existe en un contexto. Tampoco puede decirse que la creatividad depende solamente del juicio social. Algo ha de haber de extraordinario y esencialmente creativo en la teoría de la relatividad, en el Guernica de Picasso o en la pirámide de Maslow. El juicio social no es lo único que determina lo creativo de algo. Contribuye, pero la creatividad implica más que un consenso. Amabile (1983, en Penagos, 2000) afirma que la creatividad existe en tanto existan destrezas en el campo; destrezas para la creatividad y características específicas de motivación a la tarea. Csikszentmihalyi (1988) destaca una perspectiva también integradora, explicando la creatividad como una fusión de tres elementos: campo (disciplina o lugar donde ocurre la creatividad) dominio (grupo social de expertos) y persona (quien realiza el acto creativo).

Estas dos últimas aproximaciones hacia la comprensión del acto creativo destacan por intentar una construcción más global del fenómeno. Amabile (1983, en Penagos, 2000) sugiere la necesidad de destrezas y conocimientos propios del campo en el que se desempeña el creativo. Es decir, para ser creativo en música, se debe conocer algo de música, poseer las habilidades técnicas necesarias y un “talento” especial.

Las destrezas en el campo son favorecidas por la educación formal y no formal, así como por las habilidades perceptuales, cognitivas y motoras individuales. Además de las destrezas en el campo, se requieren de destrezas propias para la creatividad, como poseer pensamiento flexible, y capacidad heurística. (Penagos, 2000).

Los seres humanos reciben el conocimiento de los demás, siendo característico de nuestra especie el aprender de los otros, quienes nos transmiten los conocimientos acumulados por nuestros antepasados durante miles de años.

Se sabe que aunque algunas especies animales han llegado a ser capaces de transmitirse unos a otros cierto tipo de aprendizaje, por lo que se habla de culturas

animales (Delval, 2000). Sin embargo los seres humanos presentan una serie de rasgos que no aparecen en las especies animales:

a) Todos los animales tienen que adaptarse para vivir en su ambiente, pero los seres humanos crean el suyo y lo modifican de acuerdo a sus necesidades.

b) Los humanos no sólo aprenden, sino que lo hacen sistemáticamente y dedican a ello una parte significativa de su vida. A decir de Delval (op. cit.) quizá la diferencia fundamental se encuentra en la capacidad para enseñar, ya que los seres humanos son los únicos que se sirven de forma sistemática de la educación, al punto que puede decirse que la cultura es un producto de la educación.

De ahí que el origen etimológico de educación (educere) signifique educir, hacer salir, encauzar. La intensión de la educación en una sociedad es apoyar, guiar a los individuos para conducirse de acuerdo a lo esperado por ésta. La educación es el mayor invento que han producido los seres humanos y una de las principales claves de su éxito como especie animal. Establece en la cultura el conjunto de adquisiciones que las sociedades humanas han acumulado y que se transmiten de una generación a otra. Cada ser humano, cada vez, recibe el conocimiento acumulado por generaciones y no tiene que partir desde el principio como ocurre con las otras especies de primates.

La educación y la cultura son dos fenómenos interdependientes que sólo se entienden asumiendo que la educación es únicamente posible mediante la existencia de una cultura y ésta sólo se conserva por medio de la educación.

c) Los seres humanos presentan una serie de capacidades que los diferencian de otros animales, las que hacen posible el desarrollo psicológico y su capacidad para aprender (Delval, 2000; 1994). La sociedad está organizada sobre la base de la cultura y permite su transmisión. Los seres humanos han sabido acumular los conocimientos de tal manera que cada individuo no tiene que descubrirlo todo por sí mismo sino que lo recibe del medio en el cual se desarrolla.

Al respecto Savater (1997) señala que mientras los chimpancés se fijan en lo que hacen sus mayores, los niños son obligados por los mayores a fijarse en lo que hay que

hacer. Es decir, los adultos humanos reclaman la atención de sus crías y escenifican ante ellas las maneras de la humanidad para que las aprendan.

d) Una diferencia más entre la imitación ocasional de los animales y la imitación forzosa de los humanos, estriba en que estos últimos dan constancia de la ignorancia, es decir, que aparte de enseñar, asumen que el otro ignora y persiguen corregirlo.

La incapacidad de los primates no humanos para adscribir ignorancia o falsas creencias en sus jóvenes o crías, puede explicar la ausencia de esfuerzos pedagógicos, porque sólo cuando se reconocen esos estados se intenta corregir la deficiencia por medio de la demostración, la explicación o la discusión, la que realiza alguna institución, llámese familia, escuela o iglesia (Bruner, 1996).

e) El ser humano es un sujeto creador. Si bien los animales a veces producen cosas admirables, esto no significa que realicen el acto de crear. Se ha identificado que desde el punto de vista simbólico, el elemento clave para impulsar y activar tal proceso, ha sido el trabajo en equipo, lo que requiere de un sistema de señales para entenderse (Rodríguez, 1999; 2000). Con el paso de los milenios se fue logrando estabilidad y codificación, de este esfuerzo de comunicación, aunado a la afinación de la laringe. Así, a diferencia de los animales el hombre se encuentra en condiciones de poseer, percibir y mantener juntas a la vez (de manera mental), miles de cosas, desde las más heterogéneas, hasta las más remotas, por lo que la creatividad es explicada como parte de un lento y progresivo resultado de la comunicación que posibilita la existencia de un recurso de simbolización, siempre individual, al tiempo que permanentemente compartido.

A través de la comunicación con los otros, y a la transmisión deliberada de pautas, tradiciones, actitudes, valores, técnicas, procedimientos, etc., es como el ser humano va adquiriendo su estructura de ente biopsicosocial, de donde puede afirmar Savater que todos los hombres somos capaces de enseñar algo a otros, aunque no cualquiera es capaz de enseñar cualquier cosa (Savater, 1997). Las instituciones educativas aparecen cuando lo que ha de enseñarse es un saber científico-abstracto y no meramente empírico-tradicional, sin contar con aquéllas otras funciones que se le han otorgado a la escuela.

Para entender el por qué los alumnos no son creativos en la escuela y por qué esta no lo fomenta como esperaríamos, tenemos que examinar para qué sirve la escuela y qué funciones tiene.

La función tradicional que ha desempeñado la educación es la de facilitar la inserción del individuo en el mundo social, hacerle un miembro del grupo social al proveerlo de formas de conducta, tradiciones, costumbres y técnicas para sobrevivir, entre otras.

Aun cuando la escuela pareciera una institución simple, en donde los niños asisten para recibir formación e integrarse a la sociedad, la escuela establece una red de relaciones complejas con la serie de fenómenos que se producen a su alrededor (Delval 1994), por ejemplo con la cultura, el conjunto de todas esas acumulaciones realizadas por los seres humanos que determinan la forma de la sociedad, incluyendo los conocimientos, tipos de relación social, proceso de producción, formas de organización política, sistemas de ideas, etc.

Toda esa acumulación cultural es posible gracias a la cooperación entre los individuos y el haber desarrollado formas de comunicación muy poderosas, el lenguaje y la escritura. Pero esta cultura sólo puede desarrollarse y mantenerse, ligada a la educación; es decir a la transmisión de esos conocimientos, debido a que el ser humano nace con el requerimiento de ser actualizado dentro de una sociedad determinada. (Delval, 1994).

El proceso de transmisión de conocimientos, normas, valores, ritos, conductas, tradiciones, etc., es entonces lo que se denomina educación, parte importante y fundamental de la actividad social, lo que llevaría a Durkheim a afirmar que la educación consiste en la socialización metódica de la generación joven. (Delval, 2000).

El conocimiento está ligado al peculiar desarrollo de los humanos; es el arma principal de que dispone el hombre para controlar la naturaleza y sobrevivir, al punto de constituir un aspecto tan esencial de la vida de los hombres, que dedican una parte importante de sus actividades a adquirir nuevos conocimientos. Es por esto que los adultos de todas las sociedades ponen gran énfasis en conseguir que los pequeños

adquieran las formas de conducta y saberes que se consideran indispensables para la vida social y para la supervivencia, transmitiéndoles las adquisiciones que cada sociedad ha ido acumulando a lo largo del tiempo. (Delval, 2000).

En las sociedades más simples, la educación es una actividad que realizan todos los adultos, y en particular los padres. Pero en las sociedades complejas, la serie de habilidades que se consideran importantes en esa sociedad, rebasan las posibilidades del grupo familiar, por lo que se establecen además instituciones especializadas que tienen como misión contribuir y complementar la acción espontánea de los adultos, de tal manera que una parte importante de la socialización de los niños se realiza en las escuelas donde pasan buena parte de su tiempo durante el periodo de crecimiento. (Tedesco, 1999).

2.7 Pensamiento creativo

Pensar creativamente se refiere a la capacidad de inventar algo nuevo, de relacionar algo conocido de forma innovadora, o de apartarse de esquemas de pensamiento o conducta habituales. Esto permite abordar la realidad de forma nueva, romper el hábito, abandonar la costumbre. En todos los escenarios de la vida es posible pensar creativamente. Todas las personas pueden ser creativas, dado que como cualquier otra destreza es posible aprenderla, con tiempo y práctica para desarrollarla. Gracias a la creatividad es posible despojarse de hábitos e ideas preconcebidas y encontrar alternativas y caminos no recorridos.

Las características de las personas creativas no han salido a la luz únicamente a través del estudio de la genialidad. Ahora se puede acudir a la información más reciente y detallada, obtenida por la psicología cognoscitiva y, en especial, por el uso extendido del instrumental psicométrico. Las características que se han identificado a través de los estudios reflejan la creatividad de las personas ordinarias más que la de los genios creativos. Dichas características son demasiado dispares como para que una persona aspire a adoptar todas, aunque una o dos de las más importantes pueden ejercer una enorme influencia en la producción creativa de cualquier individuo. Los estudios

recientes se han concentrado más en las particularidades específicas del proceso de pensamiento creativo que en la personalidad del individuo. (Romo, 1997).

La creatividad es un proceso del pensamiento, un mecanismo intelectual a través del cual se asocian ideas o conceptos, dando lugar a algo nuevo, original. Implica la redefinición del planteamiento, del problema, para dar lugar a nuevas soluciones. "Creatividad es una forma de pensar cuyo resultado son cosas que tienen, a la vez, novedad y valor" (Romo, 1997, p. 36).

Importantes autores, escuelas e investigaciones nos están facilitando valiosísima información sobre cómo ocurre el proceso de creación, que indudablemente es una habilidad que puede desarrollarse, mejorarse, impulsarse o al menos retirar ciertas barreras e impedimentos que habitualmente interponemos en su avance. "No menos grave es el falso concepto que circula de creatividad como si fuera una inspiración gratuita, súbita e imprevisible de la mente, iluminada por desconocidos influjos extranaturales". (Secadas, 2002, p. 68).

La capacidad, la rapidez con la que se encuentra la solución depende de la experiencia, y ésta siempre es adquirida, pero lo realmente original del pensamiento creativo es el proceso previo a encontrar la solución, es decir, la capacidad de utilizar la información almacenada en la memoria de forma nueva y distinta, lo que implica flexibilidad de pensamiento así como capacidad de la persona para ir más allá y profundizar sobre sus propias experiencias.

El pensamiento creativo es un don que tienen todas las personas, algunas más desarrolladas que otras debido a factores culturales, genéticos, entre otros, que actúa de la forma en que las mismas encuentran soluciones nuevas ante los problemas que se presenten, y en conjunto con el pensamiento crítico, que complementa el lado derecho del hemisferio cerebral. En dicho pensamiento influyen los aspectos de la creatividad, la cual se puede aprender, desarrollar y depende del nivel de importancia que le asigne cada quien su ampliación de pensamientos. (Rodríguez, 2000)

El pensamiento creativo no está en función de ninguna técnica en particular. Para que las personas sean creativas deben estar motivadas, contar con espacios abiertos donde puedan expresarse, trabajar en equipo, comentar ideas y descansar.

2.8 Aprendizaje y creatividad

La preocupación por el desarrollo de la creatividad es explicable en una sociedad donde la nota predominante es el cambio que plantea importantes retos a la educación para incrementar la habilidad de aprender y adaptarse de manera creativa, constructiva, oportuna a ellos.

El desarrollo de la creatividad constituye una meta prioritaria de la educación. Para lograrla, se requiere que el docente sistematice el desarrollo creativo propio y de sus alumnos, se comprometa a profundizar en la práctica, la investigación y la creación de nuevas herramientas, conozca y comprenda los mecanismos, se familiarice con los métodos, estrategias diseñadas y genere formas propias para estimularla. (SEP, 2007).

El Programa Sectorial 2007 – 2012, señala que existen razones por las que el estudio de la inteligencia y la creatividad debe constituir un referente necesario para los educadores, en la práctica son muchos los obstáculos que enfrenta la persona creativa y la organización escolar utiliza una serie de mecanismos que inhiben el desarrollo de la creatividad como:

- La prohibición de hacer preguntas y tener opiniones divergentes. La tendencia natural del hombre a interesarse en el porqué y el cómo de las cosas, bien orientada, es una manera de desarrollar la curiosidad científica. No se valora la inteligencia que despliegan los estudiantes que preguntan, cuestionan, juegan y repiten las preguntas, frecuentemente se les da respuestas inadecuadas o no se les contesta, frustrando así su curiosidad e imaginación...

- La presión al conformismo. Esta actitud tiene mucho que ver con los prejuicios frente al comportamiento creativo al que se equipara con anormalidad y deseo de llamar la atención. La historia de la humanidad depara ejemplos acerca del injusto tratamiento

dado a los pensadores creativos quienes muchas veces pagaron con su vida la osadía de pensar diferente al común de la época.

- La educación continua centrada en la actividad del maestro más que en la del estudiante.

- La actitud auditora del adulto, crea un ambiente contrario al que necesita la creatividad para manifestarse que debe ser de aceptación, respeto, tolerancia a los ensayos y errores, no evaluativo, pues inhibe la producción de las ideas y la búsqueda de alternativas divergentes.

- El uso de expresiones cotidianas para responder a las iniciativas de los demás tales como: Sí, pero... Ya intentamos eso antes. Así es, Vamos a mantenernos fieles a lo que funciona... Son identificadas por Goronov (1999) como cortantes de la creatividad.

Estos mecanismos inhibidores deben ser superados con decisión, a la luz de unas teorías del aprendizaje: activista, constructivista, significativo, en las que el estudiante es el centro del proceso pedagógico y su actividad creativa garantiza sus niveles de apropiación, construcción y transformación del conocimiento.

La educación en todos los niveles, enfrenta el reto de preparar a la persona para sentar las bases de la formación del espíritu científico, forjar habilidades investigativas fundamentales y responder así a los acelerados avances de la ciencia y la tecnología. Desde la primaria; cuando el niño todavía no alcanza a funcionar en el terreno de las abstracciones, logra muchos desarrollos en su actitud sobre el aprendizaje, el conocimiento, la verdad, alentando su curiosidad, el afán de experimentar, la actividad y el interés lúdico; pasando por el adolescente que accede al pensamiento formal y puede hacer construcciones ideológicas, hasta la formación de adultos con madurez y capacidad de pensamiento dialéctico que comprenden múltiples y complejas relaciones. (SEP, 2007)

Es trascendental para el desarrollo intelectual de los protagonistas del proceso docente, complementar la formación que privilegia el pensamiento convergente con la que impulse el pensamiento divergente, indispensable en el proceso de la creatividad, con la utilización de procedimientos pedagógicos como las metáforas, la fantasía y métodos

didácticos que motiven y dinamicen la acción creativa promoviendo el desarrollo personal, científico, tecnológico y cultural.

Se hace urgente convertir los procesos de docencia-aprendizaje en sistemas creativos que transformen la práctica docente, tornándola más interesante, dinámica y útil. La docencia debe generar, fomentar, desarrollar y cimentar una lógica de pensamiento creativo como una estrategia necesaria que haga parte del trabajo cotidiano de los estudiantes que apliquen no sólo en el ámbito académico sino también en diversos escenarios para realizar una intervención renovadora y exitosa.

Suchman, citado por Mesa y Guzmán (1997), desarrolló un método denominado "aprendiendo a investigar" basado precisamente en desarrollar la habilidad de los estudiantes para reunir información a base de formular preguntas. Se les presentan breves películas de demostraciones físicas que provocan su perplejidad y solo se les permite solicitar datos y no explicaciones. Seguidamente, ellos deben utilizar los datos para estructurar sus propias explicaciones. Los datos que reciben, el orden de secuencia en que lo reciben y las hipótesis que formulan y verifican son todas seleccionadas y utilizadas por los mismos estudiantes. El medio educativo receptivo y la libertad son los componentes claves de este método.

Cada uno al ser una persona única e irrepetible, tiene una forma distinta y peculiar de vivir y asimilar sus experiencias, de compartirlas con sus semejantes. El profesor que no esté "lleno" y que no sepa "llenar" a sus alumnos de experiencias vivenciales, no podrá recibir respuestas creativas y personales, esta particularidad constituye la primera condición para que surjan ideas y se inicie el proceso creativo. El deseo de plasmar la experiencia, reflexionar y dejar que surjan las ideas hasta que por fin satisfagan lo suficiente para entrar en acción dejándose envolver por un dialogo armónico entre la experiencia y las condiciones materiales con las que se cuentan, es la segunda condición del proceso creativo. El último momento es el análisis conceptual de lo realizado, auto evaluación de la cual aprendemos.

En conclusión: la creatividad unida a la inteligencia constituyen una unidad de pensamiento que el profesor debe tener en la mira como centro de su misión, apuntando

la acción hacia su desarrollo por parte de los estudiantes. Esto exige que el docente sea también creativo para impulsar desde la teoría y la práctica, conceptos y metodologías que favorezcan la formación de estructuras mentales para responder a los retos que la vida cotidiana, profesional y emocional, requieren.

2.9. Propósitos de la enseñanza del Español en la educación secundaria

Según los establecen los Planes y Programas de Estudio (2011), los propósitos específicos para la enseñanza del español en la educación secundaria para los alumnos, son los siguientes:

- Amplíen su capacidad de comunicación, aportando, compartiendo y evaluando información en diversos contextos.
- Amplíen su conocimiento de las características del lenguaje oral y escrito en sus aspectos sintácticos, semánticos y gráficos, y lo utilicen para comprender y producir textos.
- Interpreten y produzcan textos para responder a las demandas de la vida social, empleando diversas modalidades de lectura y escritura en función de sus propósitos.
- Valoren la riqueza lingüística y cultural de México, y se reconozcan como parte de una comunidad cultural diversa y dinámica.
- Expresen y defiendan sus opiniones y creencias de manera razonada, respeten los puntos de vista de otros desde una perspectiva crítica y reflexiva, utilicen el diálogo como forma privilegiada para resolver conflictos, y sean capaces de modificar sus opiniones y creencias ante argumentos razonables.
- Analicen, comparen y valoren la información que generan los diferentes medios de comunicación masiva, y tengan una opinión personal sobre los mensajes que éstos difunden.

- Conozcan, analicen y aprecien el lenguaje literario de diferentes géneros, autores, épocas y culturas, con el fin de que valoren su papel en la representación del mundo; comprendan los patrones que lo organizan y las circunstancias discursivas e históricas que le han dado origen.
- Utilicen el lenguaje de manera imaginativa, libre y personal para reconstruir la experiencia propia y crear textos literarios.
- Utilicen los acervos impresos y los medios electrónicos a su alcance para obtener y seleccionar información con propósitos específicos.

Cabe señalar igualmente, la importancia de los procesos de evaluación, para el logro efectivo de dichos propósitos, ya que éstos han venido sufriendo cambios importantes, mismos que se han ido adecuando a las necesidades específicas de los tiempos que se viven. Por lo que corresponde a las etapas más significativas, la reforma de Tyler es una de las grandes aportaciones a los procesos de evaluación, no solamente de su época, sino que en buena medida algunas de ellas siguen siendo vigentes.

“Para Tyler la referencia central en la evaluación son los objetivos preestablecidos” (Mager, 1962), citado en Escudero (2003), esta aseveración es importante, pues se considera que los objetivos son una de las partes fundamentales de toda buena evaluación, ya que permiten como docentes no perder el rumbo de lo que se desea lograr con los alumnos, y de esta manera poder verificar fehacientemente que se ha cumplido con la meta establecida inicialmente. Asimismo, Tyler propone una serie de condiciones para la evaluación adicionales a la propuesta clara de objetivos, tales como situaciones para conductas esperadas, instrumentos apropiados de evaluación, interpretación de los resultados y la fiabilidad y objetividad de las medidas; todas ellas condiciones relevantes y actuales, que siguen formando parte del quehacer cotidiano del docente. Sin embargo, uno de los puntos desfavorables que se pudieran mencionar de la aportación de Tyler, es que la carga de llevar a cabo el proceso de evaluación se dejaba en su totalidad en manos del docente, corriendo el riesgo de caer en evaluaciones subjetivas o poco confiables, ya que serían vistas únicamente a través de los intereses del propio profesor frente a grupo. En la actualidad, si bien el docente juega un papel preponderante en los procesos de

evaluación, se cuentan ya con otras herramientas que hacen de la evaluación un proceso más confiable.

Por otra parte, en México a partir del año de 1989 la Dirección General de Evaluación de la SEP dio inicio a la elaboración del IDANIS, y se comenzaron a proporcionar datos de los niveles de desempeño de los aspirantes a ingresar a la educación secundaria, Vidal (2009), actualmente, este instrumento de evaluación continúan siendo utilizado y permite tener un panorama general de las condiciones académicas que tienen los alumnos de nuevo ingreso a la escuela secundaria, lo cual resulta sumamente útil, pues permite saber no sólo las capacidades y saberes de los alumnos, sino sus deficiencias más arraigadas, y tomarlas como parámetro para llevarlos a adquirir las habilidades y competencias necesarias para el logro de los objetivos a nivel secundaria.

Explicar la evaluación como un proceso no reducido sólo a la determinación de los resultados finales de un programa, sino centrado, más bien, en su comprensión, en orden a iluminar y orientar posibles mejoras del mismo. Es decir, los procesos de evaluación deberán ser continuos, de principio a fin, brindando así la posibilidad de mejorar las fallas y reforzar los aciertos.

En América Latina, ha visto en la utilización de exámenes masivos una forma medir el rendimiento escolar y a su vez, de evaluar la labor docente. Sin embargo, existen todavía serias deficiencias en cuanto a la implementación, diseño y utilización de este tipo de exámenes. Según Padilla (2009) la idea que prevalece en los programas de evaluación en México ha residido en la mera selección, jerarquización y comprobación, más que la de mejora, lo cual nos remite al comentario anterior, ya que actualmente este tipo de exámenes se utilizan únicamente para conocer, en teoría, el nivel académico que los alumnos tienen, y más recientemente, para evaluar la labor docente. Definitivamente ni uno ni otro objetivo tienen utilidad, ya que en la mayoría de los casos los alumnos no tienen interés en responder adecuadamente estos exámenes, bajo el argumento de no les cuenta para nada en sus calificaciones, es decir, no ver reflejado su esfuerzo en una boleta; y por otra parte, esto afecta también a los profesores que son medidos a través de estas herramientas, pues es justo ese desinterés de los alumnos, lo que termina por darnos una nota mala.

Hoy la necesidad de educar para la vida demanda múltiples competencias a los maestros, de modo que éstos sean agentes de cambio que contribuyan a elevar los aprendizajes en los niños, en dotarles de herramientas para el pensamiento complejo y para un desarrollo humano pleno e integral, así como competencias cívicas y sociales que contribuyan a que todas las personas gocen de iguales derechos, libertades y oportunidades, así como elevar el bienestar general, no solamente estarlos midiendo a través de exámenes estandarizados, poco confiables y adecuados a su entorno.

Por otra parte, este tipo de exámenes están constituidos a través de largos y extensos textos, lo aunado al desinterés, nos remonta a otra grave problemática: la comprensión lectora. Una dificultad muy común actualmente es la falta de comprensión lectora, lo que de alguna manera equivaldría a no saber leer, ya que la lectura no es un fin en sí mismo, sino un medio que nos permite llegar a los conocimientos que permitirían obtener el perfil de egreso del joven de secundaria, la mayoría de los adultos hemos aprendido a leer utilizando el método fonético. La lectura no se puede considerar como tal hasta que no se asocia un significado a aquello que hemos descodificado, cuando hemos conseguido resolver el jeroglífico de signos y se comprende lo que quieren decir todas esas letras impresas.

Pérez Zorrilla (2008), dice que “el interés por la comprensión lectora no es nuevo. Desde principios de siglo, educadores, pedagogos y psicólogos han tenido en cuenta su importancia y se han ocupado de determinar lo que sucede cuando un lector cualquiera comprende un texto” (p. 49), dificultad aún mayor en este tipo de exámenes.

2.9.1. Enfoque didáctico

Las propuestas curriculares impulsadas a partir de 1993 han tenido como prioridad que los alumnos participen en situaciones comunicativas (oralidad, lectura y escritura) con propósitos específicos e interlocutores concretos. Consecuentemente, el acercamiento de los alumnos al conocimiento y el uso eficiente de diversos tipos textuales adquiere relevancia; por lo que a partir de dicha reforma curricular, y hasta la

fecha, se consigue un importante avance en la concepción del aprendizaje y la enseñanza de la lengua. (SEP, 2011).

Algunas de las concepciones en las propuestas curriculares en Español, iniciadas en 1993, y que prevalecen en la propuesta actual son:

- Los alumnos son sujetos inteligentes susceptibles de adquirir, bajo procesos constructivos, el conocimiento y los usos de las diferentes manifestaciones sociales del lenguaje.
- La lengua, oral y escrita, es un objeto de construcción y conocimiento eminentemente social, por lo que las situaciones de aprendizaje y uso más significativas ocurren en contextos de interacción social.
- El lenguaje en la escuela tiene dos funciones: es objeto de estudio e instrumento fundamental para el desarrollo del aprendizaje y la adquisición de conocimientos en diversas áreas.
- El centro de atención del proceso educativo es el aprendizaje del alumno.
- Se toma como unidad privilegiada para el análisis, la adquisición y el uso de la lengua (oral y escrita), lo que permite participar en los contextos de uso y función de la lengua y analizar sus unidades menores (fonema, letra, palabra y oración), situación que facilita no sólo trabajar los contenidos relativos a la alfabetización inicial –enseñanza de la lectura y la escritura–, sino también el análisis y la descripción del lenguaje (aspectos gramaticales y semánticos).

En la propuesta curricular del 2011, estos principios y aspectos relativos a la concepción de la lengua, su aprendizaje, su enseñanza y uso siguen vigentes; no obstante, presentan una innovación en cuanto a la manera en que se organizan y se trata la asignatura, debido a que se utilizan como vehículo las prácticas sociales del lenguaje.

Éstas permiten que los temas, conocimientos y habilidades se incorporen a contextos significativos para los alumnos, lo que facilita recuperar los usos sociales del lenguaje en la escuela. La implementación en el aula de estas prácticas sociales del

lenguaje toma forma por medio de los proyectos didácticos, los cuales se fortalecen mediante las actividades permanentes que diseña el docente durante el ciclo escolar. (SEP, 2011)

2.9.2 Competencias específicas de la asignatura de Español

Con el trabajo en esta asignatura se espera que los alumnos desarrollen competencias comunicativas, concebidas como la capacidad de una persona para comunicarse eficientemente, lo que incluye tanto el conocimiento del lenguaje (competencias lingüísticas) como la habilidad para emplearlo (competencias sociales para el uso del lenguaje).

Tal como lo establecen los Planes y Programas de Estudio 2011, las siguientes competencias específicas de la asignatura contribuyen al desarrollo de las competencias para la vida y al logro del perfil de egreso de la Educación Básica:

Competencias comunicativas

- Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender. Se busca que los alumnos empleen el lenguaje para interpretar, comprender y transformar el mundo, obteniendo nuevos conocimientos que les facilitará seguir aprendiendo durante toda la vida. También para que logren una comunicación eficaz y afectiva en diferentes contextos y situaciones, lo que favorecerá que expresen con claridad sus sentimientos, ideas y opiniones de manera informada y apoyándose en argumentos, y sean capaces de discutir con otros respetando sus puntos de vista.
- Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas. Comprende el conocimiento de las características y el significado de los textos, atendiendo a su tipo, contexto en el que se emplean y destinatario. Se refiere también al empleo de las diferentes modalidades de lectura, en función del propósito del texto, las características de éste y las particularidades del lector para lograr una construcción de

significado, así como a la producción de textos escritos que consideren el contexto, el destinatario y los propósitos que busca empleando estrategias de producción diversas.

- Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones. Se busca que los alumnos desarrollen su capacidad de análisis y juicio crítico de la información, proveniente de diferentes fuentes, para tomar decisiones de manera informada, razonada y referida a los intereses colectivos y las normas en distintos contextos, lo que debe sustentarse en diferentes fuentes de información, escritas y orales.
- Valorar la diversidad lingüística y cultural de México. Se pretende que los alumnos reconozcan y valoren la riqueza lingüística e intercultural de México y sus variedades, así como de otras lenguas, como formas de identidad. Asimismo, se pretende que empleen el lenguaje oral y escrito para interpretar y explicar diversos procesos sociales, económicos, culturales y políticos como parte de la cultura democrática y del ejercicio ciudadano.

Estas competencias constituyen un referente específico de las habilidades, conocimientos, actitudes y valores que los alumnos desarrollan a lo largo de la Educación Básica, mediante el logro de los Aprendizajes esperados.

El concepto de competencia no sólo implica la acumulación de conocimientos, sino su puesta en práctica; es decir, su movilización. Justamente ésta es la razón por la que se ha optado por los Proyectos didácticos como la modalidad de trabajo en la asignatura, y que se complementan con las Actividades permanentes que desarrolla el docente en el aula. (SEP, 2011)

Actualmente, las competencias se entienden “como actuaciones integrales para identificar, interpretar, argumentar y resolver problemas del contexto con idoneidad y ética, integrando el saber ser, el saber hacer y el saber conocer” (Tobón, Pimienta y García Fraile, 2010).

En este caso, se refiere como competencias a todos aquellos comportamientos formados por habilidades cognitivas, actividades de valores, destrezas motoras y diversas informaciones que hacen posible llevar a cabo, de manera eficaz, cualquier actividad.

“Las competencias deben entenderse desde un enfoque sistémico como actuaciones integrales para resolver problemas del contexto con base en el proyecto ético de vida” (Tobón, et al., 2010).

Las competencias son un conjunto articulado y dinámico de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que toman parte activa en el desempeño responsable y eficaz de las actividades cotidianas dentro de un contexto determinado. En todo el mundo cada vez es más alto el nivel educativo requerido a hombres y mujeres para participar en la sociedad y resolver problemas de carácter práctico. En éste contexto es necesaria una educación básica que contribuya al desarrollo de competencias amplias para la manera de vivir y convivir en una sociedad que cada vez es más compleja; por ejemplo el uso de herramientas para pensar como: el lenguaje, la tecnología, los símbolos y el conocimiento, la capacidad para actuar en un grupo diverso y de manera autónoma.

“Para lograr lo anterior es necesario que la educación replantee su posición, es decir, debe tomar en cuenta las características de una competencia como son: El saber hacer(habilidades); saber(conocimiento) y valorar las consecuencias de ese saber ser(valores y actitudes)”. (Tobón, et al., 2010).

Tal como lo menciona el Plan de Estudios 2011 (SEP, 2011), el enfoque por competencias aparece en México a partir de los años setenta por medio del manejo de la industria y la formación del individuo para la misma, esto es vincular el sector productivo con la educación, principalmente en la educación profesional, misma preparación para el empleo. En la actualidad el Sistema Educativo Mexicano (SEM), ha integrado a la educación básica el Enfoque por Competencias a través de programas como: En la Educación Preescolar con el Programa de Educación Preescolar 2004, en la Educación Primaria con el Programa de las Competencias Comunicativas en el área de Español y en la Educación Secundaria con la Reforma de Educación Secundaria 2006. En el currículo

de la Educación Básica en México se manejan cinco competencias básicas que contribuyen al logro del perfil de egreso del estudiante (en su tránsito desde preescolar hasta secundaria).

Estas competencias se desarrollaron debido a que en todo el mundo cada vez son más altos los niveles educativos requeridos a hombres y mujeres para participar en la sociedad y resolver problemas de carácter práctico. En este contexto es necesaria una educación básica que contribuya al desarrollo de competencias amplias para mejorar la manera de vivir y convivir en una sociedad cada vez más compleja; por ejemplo, el uso eficiente de herramientas para pensar, como el lenguaje, la tecnología, los símbolos y el propio conocimiento; la capacidad de actuar en grupos heterogéneos y de manera autónoma.

Lograr que la educación básica contribuya a la formación de ciudadanos con estas características implica plantear el desarrollo de competencias como propósito educativo central. Una competencia implica un saber hacer (habilidades) con saber (conocimiento), así como la valoración de las consecuencias de ese hacer (valores y actitudes). En otras palabras, la manifestación de una competencia revela la puesta en juego de conocimientos, habilidades, actitudes y valores para el logro de propósitos en contextos y situaciones diversas.

En el ámbito escolar, las unidades de competencia se convierten en unidades de aprendizaje, que incluyen los contenidos, los procesos, los resultados y las condiciones para que el aprendizaje sea efectivo. Las competencias enumeradas anteriormente serían los resultados finales del aprendizaje. En cuanto a los procesos, se privilegian aquellos propios del constructivismo.

Tobón et al. (2010) propone el enfoque socioformativo, el cual se viene aplicando en diferentes países de Latinoamérica, con base en la metodología de niveles de dominio. Esto consiste en buscar que los estudiantes vayan pasando de un nivel inicial - receptivo a un nivel básico, y de un nivel básico a un nivel autónomo hasta llegar al nivel de dominio estratégico. Para ello se media el aprendizaje desde el proyecto ético de vida.

2.9.3 Las prácticas sociales del lenguaje como vehículo de aprendizaje de la lengua

Las prácticas del programa han sido seleccionadas considerando que recuperan la lengua (oral y escrita) muy próxima a como se desarrolla y emplea en la vida cotidiana, lo que supone darle un sentido más concreto y práctico a su enseñanza; incrementan el conocimiento y uso del lenguaje para mediar las relaciones sociales; permiten descubrir las convenciones propias de la lengua escrita a partir de situaciones comunicativas y enriquecen la manera de aprender en la escuela. (SEP, 2011)

Con lo anterior, se busca que al involucrarse en diversas prácticas sociales del lenguaje los alumnos participen de manera eficaz en la vida escolar y, por supuesto, en la sociedad. Las prácticas planteadas en los programas presentan procesos de relación (interpersonales y entre personas y textos), que tienen como punto de articulación el propio lenguaje y se caracterizan porque:

- Implican un propósito comunicativo: el cual determinan los intereses, las necesidades y los compromisos individuales y colectivos.
- Están vinculadas con el contexto social de comunicación: determinado por el lugar, el momento y las circunstancias en que se da un evento comunicativo, según su formalidad o informalidad (escuela, oficina, casa, calle o cualquier otro espacio).
- Consideran un destinatario o unos destinatarios concretos: se escribe y habla de manera diferente, de acuerdo con los intereses y las expectativas de las personas que leerán o escucharán. Así, se considera la edad, la familiaridad, los intereses y los conocimientos del destinatario, incluso cuando éste uno mismo.
- Consideran el tipo de texto involucrado: se ajusta el formato, el tipo de lenguaje, la organización, el grado de formalidad y otros elementos según el tipo de texto que se produce.

2.9.4 Organización de las prácticas sociales del lenguaje en ámbitos

Las prácticas sociales del lenguaje se han agrupado en tres ámbitos: Estudio, Literatura y Participación social. Esta organización surge de las finalidades de las prácticas en la vida social; si bien no suelen estar delimitadas, para fines didácticos se han distribuido como se señala. En cada ámbito la relación entre los individuos y los textos adquiere un matiz particular.

Ámbito de Estudio. Las prácticas sociales del lenguaje agrupadas aquí tienen el propósito de apoyar a los alumnos en el desempeño de sus estudios, y así puedan expresarse oralmente y por escrito en un lenguaje formal y académico. Desde esta perspectiva, los encaminan a leer y escribir para aprender y compartir el conocimiento de las ciencias, las humanidades y el conjunto de disciplinas, así como a apropiarse del tipo de discurso en el que se expresan (SEP, 2011). Por este motivo, algunas de las prácticas incluidas en este ámbito se vinculan directamente con la producción de textos propios de las asignaturas de Ciencias Naturales y Ciencias Sociales.

En este ámbito, el proceso de producción de textos exige que los estudiantes planeen su escritura, preparen la información y la expongan conforme el discurso que cada disciplina requiere; que expresen las ideas con claridad, de acuerdo con un esquema elegido; que organicen de manera coherente el texto, delimitando temas y subtemas, definiciones, comentarios y explicaciones; que empleen un vocabulario especializado y definiciones técnicas; que citen adecuadamente las fuentes de consulta, y puedan relacionar sus opiniones con las de distintos autores. Dado que el discurso académico requiere una expresión rigurosa y está sometido a múltiples convenciones, en este ámbito es donde se propone un mayor trabajo con contenidos referentes a la estructura sintáctica y semántica de los textos, ortografía y puntuación y su organización gráfica (SEP, 2011).

Ámbito de Literatura. En este ámbito las prácticas se organizan alrededor de la lectura compartida de textos literarios; mediante la comparación de las interpretaciones y el examen de las diferencias los alumnos aprenden a transitar de una construcción personal y subjetiva del significado a una más social o intersubjetiva; amplían sus horizontes socioculturales, y aprenden a valorar las distintas creencias y formas de

expresión (SEP, 2011). Si bien en este ámbito se trata de destacar la intención creativa e imaginativa del lenguaje, también se plantean maneras sistemáticas de trabajar los textos, por lo que seguir un tema, género o movimiento literario son prácticas de lectura que ofrecen la posibilidad de comparar los patrones del lenguaje y comprender su relación con las distintas manifestaciones literarias. Asimismo, la lectura dramatizada de una obra, una práctica común en el teatro, resulta de sumo provecho para que los alumnos se involucren y entiendan el complicado proceso de dar voz a un texto.

Con el propósito de que los alumnos se acerquen a la diversidad cultural y lingüística, se propone leer obras de diferentes periodos históricos del español y la literatura hispanoamericana. Sin embargo, no se trata de que reconstruyan la historia de la lengua y la literatura, sino de propiciar un acercamiento a otros modos de ser de la lengua, los textos y los valores culturales (SEP, 2011). Así, por ejemplo, la lectura de los cuentos de diferentes periodos históricos permite entrar en contacto con otros pueblos hispanohablantes, y sirve de apoyo para reflexionar sobre la diversidad del español.

Asimismo, se pretende una aproximación del alumno a la lectura mediante el conocimiento y disfrute de diferentes tipos de textos, géneros y estilos literarios y, a la vez, obtener las herramientas suficientes para formar lectores competentes que logren una acertada interpretación y sentido de lo que leen. También se busca desarrollar habilidades para producir textos creativos que le interesen al propio alumno, en los cuales exprese sus sentimientos e ideas, y construya fantasías y realidades a partir de modelos literarios.

Ámbito de Participación social. Todo ser humano es sujeto de derecho desde el momento mismo de su nacimiento. La participación civil, social y política se corresponde con tres modos de ejercer la ciudadanía; por eso, es legítimo formar a los alumnos como ciudadanos. La Educación Básica debe dirigirse a formarlos como personas responsables y capaces de participar en la construcción de la sociedad (SEP, 2011).

En este ámbito, el propósito de las prácticas sociales del lenguaje consiste en ampliar los espacios de incidencia de los alumnos y favorecer el desarrollo de otras formas de comprender el mundo y actuar en él (SEP, 2011). Por tanto, se han integrado diversas prácticas relacionadas con la lectura y el uso de documentos administrativos y

legales, así como otras que implican la expresión y defensa de la opinión personal y la propuesta de soluciones a los problemas que analizan.

La participación social también comprende el desarrollo de una actitud crítica ante la información que se recibe de los medios de comunicación, por lo que la escuela no puede ignorar su impacto. La televisión, la radio, la Internet y el periódico forman parte del contexto histórico de los alumnos, y constituyen una vía crucial en la comprensión del mundo y la formación de identidades socioculturales (SEP, 2011).

Dada la importancia del lenguaje en la construcción de la identidad, en el ámbito de Participación social se ha asignado un espacio a la investigación y reflexión sobre la diversidad lingüística. El objetivo es que los alumnos comprendan su riqueza y valoren su papel en la dinámica cultural.

Capítulo 3

Metodología

La metodología cualitativa tiene como objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno. Busca un concepto que pueda abarcar una parte de la realidad. No se trata de probar o de medir en qué grado una cierta cualidad se encuentra en un cierto acontecimiento dado, sino de descubrir tantas cualidades como sea posible. En investigaciones cualitativas se debe hablar de entendimiento en profundidad en lugar de exactitud: se trata de obtener un entendimiento lo más profundo posible. En el presente capítulo se abordarán los diferentes métodos de recolección de datos, que fueron utilizados para la realización de la presente investigación, que es de tipo cualitativa, por lo que se decidió utilizar como herramientas principales la encuesta, la observación, la entrevista y la recolección de documentos, a fin de tener un mayor acercamiento con los participantes en este proceso.

Toda investigación surge de una inquietud, de una idea, a lo largo de la historia la ciencia ha recurrido a diversas corrientes de pensamiento para llevar a cabo sus descubrimientos. Sin embargo, esto ha propiciado entre los científicos e investigadores, una serie de debates en torno a la conveniencia de utilizar el enfoque cuantitativo o el enfoque cualitativo.

Tanto el enfoque cualitativo como el cuantitativo utilizan una serie de procedimientos que resultan similares, como la observación y evaluación de fenómenos, con las cuales establecen suposiciones o ideas, ambas demuestran si estas suposiciones tienen fundamento y pueden proponer nuevas observaciones o bien, generar nuevas ideas a partir de la inicial.

Sin embargo, cada enfoque posee características específicas, a saber, el enfoque cuantitativo es secuencial y probatorio, es decir, cada etapa lleva una secuencia, no se puede brincar de una a otra, el orden es riguroso, aunque es factible regresar para redefinir alguna etapa, según lo vaya requiriendo la investigación. Por esta razón y para esta investigación en particular, se ha elegido el enfoque cuantitativo para llevar a cabo la recolección y análisis de datos.

3.1. Enfoque metodológico

La investigación cuantitativa debe ser lo más objetiva posible, es decir, el investigador debe evitar a toda costa dar una interpretación personal a los resultados encontrados, pues la intención principal es identificar leyes universales, y ocurre en la realidad externa al individuo (Hernández, Fernández, Baptista, 2010).

Por su parte, el enfoque cualitativo, se guía también por áreas o temas significativos de investigación, pero tienen la particularidad de desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos, el proceso de investigación es más dinámico, existe una correlación entre la interpretación y los hechos, la secuencia varía de acuerdo con cada estudio en particular.

Todos los argumentos anteriores sirven de base para elegir el enfoque metodológico cualitativo, dadas las características propias de la investigación y el objetivo que se desea alcanzar, que es establecer si existe el dominio de ambientes de aprendizaje en donde se desarrolle la creatividad de los alumnos por parte de los docentes, buscando con esto responde a la pregunta toral de la presente investigación que es ¿existe dominio de ambientes de aprendizaje donde se desarrolle la creatividad de los alumnos por parte de los docentes de la asignatura de Español en Secundaria?

Asimismo, la forma de recolección de información, a través de encuestas, entrevistas y observación directa, permiten un acercamiento personal con los participantes, lo cual facilita la recolección, y sobre todo, encausa la investigación de manera definitiva hacia lo cualitativo.

3.1.1 Fases de la investigación

Para el desarrollo de la presente investigación, se llevaron a cabo las siguientes fases, descritas brevemente a continuación:

A) Planteamiento

Por creatividad se entiende a la facultad que alguien tiene para crear y a la capacidad creativa de un individuo. Consiste en encontrar procedimientos o elementos

para desarrollar labores de manera distinta a la tradicional, con la intención de satisfacer un determinado propósito, y de manera particular, en el ámbito educativo.

Sin embargo, este aún es un tema de debate en las agendas educativas, los contextos creativos no son precisamente los que predominan en las aulas y las escuelas. Las discusiones acerca de la importancia de la creatividad parecen aún no haberse traducido en prácticas que estimulen pensamientos y producciones creativas.

Promover la creatividad, el desarrollo de procesos creativos en situaciones cotidianas diversas, también debe ser uno de los objetivos de la educación. Asimismo, incluir en las propuestas educativas, preguntas y conocimientos actualizados, diversos y complejos, representa una importante contribución a la procreatividad y creatividad. Así pues, la pregunta toral de esta investigación es: ¿De qué manera desarrollan ambientes creativos de aprendizaje los docentes de la asignatura de Español en nivel secundaria?, misma que dará la pauta para llevar a cabo el proceso de recolección de datos.

B) Definición del problema

Se percibe una pérdida de interés por innovar y ser creativos de parte de los docentes, en particular de los docentes de la asignatura de español a nivel secundaria, debido a los constantes cambios y modificaciones de los planes y programas de estudio, comisiones sindicales, Carrera Magisterial, entre otros.

Pese a que la reforma educativa establece que el trabajo áulico y académico, así como los procesos de aprendizaje deben estar centrados en el alumno, todos estos factores han propiciado que el docente se preocupe más por sí mismo y en su profesionalización que en las estrategias que los alumnos requieren para lograr un aprendizaje significativo, dejando de lado el domino de ambientes de aula creativos e innovadores.

C) Objetivos

Para la presente investigación se plantearon objetivos muy claros y específicos, mismos que llevan a la búsqueda de causas del problema, pero sobre todo, al planteamiento de una solución práctica y efectiva. Resulta importante identificar de qué

manera desarrollan ambientes creativos de aprendizaje los docentes de la asignatura de Español en nivel secundaria, como objetivo central o principal de esta investigación.

Dentro de los objetivos se destaca también la manera en que los docentes de la asignatura de español fomentan la creatividad en sus clases y con sus alumnos, y la forma en que los alumnos reciben y aceptan estas estrategias didácticas que sus profesores proponen, identificando también aquellas que puedan resultar de interés o atractivas para otros, y que puedan ser reproducidas o utilizadas en otras asignaturas y en diferentes grados académicos.

D) Marco teórico

Se realizó la búsqueda de información relativa a la problemática planteada, considerando siempre que, pese a que la temática es relativamente nueva, pues recién se llevó a cabo la reforma educativa 2011, este problema se viene presentando desde hace tiempo atrás.

Educar en la creatividad implica el amor por el cambio. Es necesario propiciar a través de una atmósfera de libertad psicológica y de profundo humanismo, que se manifieste la creatividad de los alumnos, al menos en el sentido de ser capaces de enfrentarse con lo nuevo y darle respuesta. Además, enseñarles a no temer el cambio, sino más bien a poder sentirse a gusto y disfrutar con éste.

Se presentaron una serie de datos propuestos por diversos teóricos y especialistas en la materia, tomando como base los siguientes subtemas: creatividad, enfoques pedagógicos, como ser creativo, innovación, desarrollo de modelos educativos que fomenten el desarrollo de habilidades de innovación y creatividad, ambientes de aprendizaje creativos, factores que contribuyen al desarrollo de la creatividad e innovación en estudiantes, educación y creatividad, pensamiento creativo, aprendizaje y creatividad.

A través de este estudio por las diversas teorías y supuestos desarrollados por especialistas en el tema, se logró obtener un aprendizaje más claro de lo que es la creatividad y su impacto en la docencia y la educación. Resulta ser un elemento prioritario para el desarrollo de competencias para la vida, mismas que son

específicamente mencionadas en los Planes y Programas de Estudio, por lo que resulta sumamente interesante ver cómo se ha venido desarrollando el tema, hasta llegar a ser hoy en día, un pilar de la educación en México.

E) Recolección de datos

Para esta investigación en particular, se consideró que el paradigma de investigación que más conviene utilizar es el cualitativo, la recolección de datos está enfocada al acercamiento directo con los participantes, con la población muestra, a través de la observación directa a las clases de los docentes, así como la revisión y análisis de las planeaciones de clase y sus secuencias didácticas. Inmersos están también los alumnos en este proceso de observación, ya que se identificaron aquellos elementos que resultan atractivos para el estudiante, y que redunden de manera directa en su aprovechamiento y en su desarrollo del pensamiento creativo.

Asimismo, se llevó a cabo una serie de entrevistas con cada uno de los docentes participantes, con la finalidad de conocer su punto de vista la forma en que maneja los ambientes de aula, así como saber de qué manera le afectan los constantes cambios que se viven actualmente en la educación en México.

Por otro lado, se llevaron a cabo una serie de encuestas con algunos de los alumnos participantes en la presente investigación, el la cual se pudieron observar sus necesidades específicas en cuanto a la integración de la innovación y la creatividad en las clases que diariamente reciben, y la forma como les gustaría que se llevaran a cabo.

F) Aplicación de instrumentos

Como mencionó anteriormente, los instrumentos de esta investigación fueron: Solicitud de documentos, observación, entrevistas y encuestas. Todos estos instrumentos fueron aplicados de forma cercana a la población muestra, es decir, a través del trato directos con cada uno de los participantes en el proceso de investigación, con la finalidad de tener una mayor interacción con los mismos, y obtener exactamente la información que realmente fuera relevante para efectos del presente trabajo.

G) Análisis de datos

Los datos se estructurarán de acuerdo a categorías específicas, se clasificarán en dos vertientes principales: necesidades de cambio y propuestas de mejora, en ambos casos considerando tanto a docentes como a alumnos, se pretender describir la realidad que les rodea, sus experiencias y necesidades específicas, para desarrollar aquellos elementos y secuencias didácticas que resulten aplicables y atractivos, y sobre todo que sean relevantes para el desarrollo de ambientes de aula creativos e innovadores.

3.2 Definición del universo

De acuerdo a la problemática observada con los grupos de algunas de las secundarias del municipio de Cuauhtémoc, Chihuahua, tanto de los subsistemas general y técnicas, se decidió de manera específica realizar una selección aleatoria de un grupo de 6 profesores de la asignatura de Español a nivel secundaria, tanto del subsistema de secundarias generales, como al subsistema de secundarias técnicas. Asimismo, se seleccionaron aleatoriamente 50 alumnos, mismos que son atendidos por cada uno de los profesores seleccionados, buscando que éstos fueran de los tres grados.

Es importante señalar que los docentes seleccionados, son compañeros de la investigadora, debido a que ésta labora en ambos subsistemas, y existe un acercamiento con cada uno de ellos, por lo que los instrumentos utilizados fueron efectivos, abiertos y sumamente enriquecedores.

Por su parte, los alumnos pertenecen a diferentes escuelas, las cuales se ubican tanto en la zona rural como en la zona urbana, ya que tanto la zona 12 de subsistema de secundaria técnicas, como la zona 14 del subsistema de secundarias generales, cuentan con escuelas en ciudades y pueblos, y para efectos de darle una mayor cobertura a la investigación, se seleccionaron de ambos grupos.

3.2.1 Población

En términos generales, los docentes de la asignatura de español en el municipio de Cuauhtémoc, Chihuahua, se caracterizan por su entusiasmo y empeño en las labores que realizan, obteniendo siempre excelentes resultados en las evaluaciones externas, tales

como PISA, ENLACE, concursos académicos y culturales a nivel estatal y nacional. Esta zona es el acceso a la Sierra Tarahumara, por lo que los docentes enfrentan constantemente al enorme riesgo de tener entre sus alumnos tanto a jóvenes mestizos, menonitas y tarahumaras, mismos que conviven de manera cotidiana dada la cercanía que existe entre las diferentes comunidades. De cierta manera, las estrategias didácticas y de enseñanza resultan ser sumamente complejas, pues requieren una gran habilidad para involucrar activa y eficazmente a todos y cada uno de los alumnos, independientemente del grupo social o cultural al que pertenezcan.

Sin embargo, esta diversidad cultural, los cambios constantes en los planes y programas, los lineamientos propios del magisterio, han ido limitando la capacidad de los docentes en torno al uso de la creatividad para el desarrollo de las clases, o al menos en la mayoría de ellos, por lo que resultó prioritario observar la forma en que se lleva a cabo su trabajo, y obtener así, más y mejores elementos para elaborar un diagnóstico efectivo, teniendo además un acercamiento con los actores principales de este proceso: los alumnos.

3.2.2 Muestra

La muestra, en el proceso cualitativo, es un grupo de personas, eventos, sucesos, comunidades, etc., sobre el cual se habrán de recolectar los datos, sin que necesariamente sea representativo del universo o población que se estudia (Hernández, et al., 2010).

Las primeras acciones para elegir la muestra, ocurren desde el planteamiento mismo y cuando se selecciona el contexto, en el cual se espera encontrar los casos de interés. En los estudios cualitativos el tamaño de muestra no es importante desde una perspectiva probabilística, pues el interés del investigador no es generalizar los resultados del estudio a una población más amplia. Lo que se busca en la indagación cualitativa es profundidad.

Para esta investigación, la muestra consiste en seis profesores de secundaria que imparten la asignatura de español, cada uno de estos docentes fueron seleccionados aleatoriamente, de un universo de 68, considerando la cercanía y accesibilidad de la investigadora. Todos estos profesores, atienden a los tres grados, a fin de establecer según

los grupos de edad de los estudiantes, qué es lo que más les atrae de la clase, pero sobre todo, de qué manera la van desarrollando los profesores para crear ambientes de aula atractivos e innovadores para el desarrollo del pensamiento creativo en los alumnos.

Asimismo, se eligieron también a 50 alumnos de manear aleatoria que fueran atendidos por dichos docentes, mismos que pertenecen a los tres grados de nivel secundaria. Considerando que las escuelas pertenecen a la región serrana del Estado de Chihuahua, existe una disparidad importante en cuanto a las características de los alumnos, pues algunos pertenecen a la ciudad, otros a la zona semi rural y otro a la zona rural, por lo que sus necesidades y percepciones son muy diferentes, tanto en la relación que tienen con su profesor, como en sus necesidades tecnológicas. Esta disparidad de percepciones, vuelve aún más ricos los resultados de la investigación, pues lo que se busca es encontrar un punto medio, donde se puedan atender a ambos grupos sociales.

3.3. Técnicas de recolección

El proceso cualitativo no es lineal, ni lleva una secuencia como el proceso cuantitativo. Las etapas constituyen más bien acciones que se efectúan para cumplir con los objetivos de la investigación y responder a las preguntas del estudio y se yuxtaponen, además son iterativas o recurrentes. Al ingresar al campo o ambiente, por el simple hecho de observar lo que ocurre en él, se están recolectando y analizando datos, y durante esta labor, la muestra puede ir ajustándose (Hernández, et al., 2010).

Para el enfoque cualitativo, al igual que para el cuantitativo, la recolección de datos resulta fundamental, solamente que su propósito no es medir variables para llevar a cabo inferencias y análisis estadísticos. Lo que se busca en un estudio cualitativo es obtener datos (que se convertirán en información) de personas, seres vivos, comunidades, contextos o situaciones en profundidad; en las propias “formas de expresión” de cada uno de ellos.

La recolección de datos ocurre en los ambientes naturales y cotidianos de los participantes o unidades de análisis. En el caso de seres humanos, en su vida diaria: cómo hablan, en qué creen, qué sienten, cómo piensan, cómo interactúan, etcétera. Es importante mencionar que el principal instrumento de recolección de datos es el

investigador mismo, pues no sólo analiza, sino que es el medio de obtención de la información. Además recolecta datos de diferentes tipos: lenguaje escrito, verbal y no verbal, conductas observables e imágenes. Su reto mayor consiste en introducirse al ambiente y mimetizarse con éste, pero también en lograr capturar lo que las unidades o casos expresan y adquirir un profundo sentido de entendimiento del fenómeno estudiado.

Para llevar a cabo la recolección de datos, se utilizaron varios instrumentos, tanto para los profesores como para los alumnos, tales como entrevistas, observaciones, encuestas y solicitud de documentos, específicamente, planeaciones de clase.

Para iniciar con el proceso, se procedió primeramente a la delimitación de la población muestra, en este caso particular, se estableció una muestra que consta de 6 docentes de la asignatura de español, y 50 alumnos, procurando cubrir los tres grados. De esta manera, podemos definir la muestra como “Muestra homogénea”, donde las unidades a seleccionar poseen un mismo perfil o características, o bien, comparten rasgos similares. Su propósito es centrarse en el tema a investigar o resaltar situaciones, procesos o episodios en un grupo social (Hernández, et al., 2010).

3.3.1 Revisión de documentos

Con la finalidad de darle una mayor certidumbre y seriedad a la investigación, se llevó a cabo el proceso de solicitud de acceso a los diferentes centros escolares en los cuales laboran los diferentes docentes que forman parte de la población muestra, así como de sus alumnos.

La solicitud consistió en tener acceso tanto a las planeaciones de los docentes, a entrar a los salones de clase a observar las clases, llevar a cabo las entrevistas con los profesores, y finalmente la aplicación de las encuestas a los alumnos.

Se solicitaron las planeaciones a los coordinadores académicos de cada institución donde laboran los docentes participantes, a fin de registrar la forma específica en que integran a sus planes de clase, actividades, situaciones, secuencias didácticas.

En esta fase se llevó a cabo la revisión de las planeaciones de los docentes participantes, esto con la finalidad de tener una idea clara de las estrategias didácticas que

cada uno utiliza, en las cuales se pueda percibir la inclusión de la innovación y la creatividad, así como tomar nota de aquellas actividades que pudieran resultar atractivas, en papel, y posteriormente ver su desarrollo en el salón de clase.

3.3.2 Observación

Implica adentrarnos en profundidad a situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones. Existen también algunas cuestiones importantes para la observación, como el ambiente físico, ambiente social y humano, actividades o acciones individuales y colectivas, artefactos que utilizan, hechos relevantes y retratos humanos de los participantes. Estos elementos se van convirtiendo en unidades de análisis; además, no se predeterminan, ya que surgen de la misma inmersión y observación (Hernández, et al., 2010).

Para esta investigación, luego de llevar a cabo el análisis de la planeación o secuencia didáctica del docente, la observación (ver Apéndice A) consistió en estar presente en el aula durante la impartición de la clase de español, ver el desarrollo de la misma, así como su apego a la planeación, detectar además aquellos elementos innovadores y creativos utilizados por el maestro como recurso didáctico. Asimismo, se observan las reacciones de los alumnos durante la sesión, la respuesta que tienen ante estímulos convencionales de clase, así como los estímulos innovadores y creativos.

3.3.3 Entrevistas

La entrevista cualitativa es íntima, flexible y abierta. Se define como una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona y otra u otras (Hernández, et al., 2010).

Para el grupo de docentes se utilizó una entrevista (ver Apéndice B), misma que tuvo por objeto conocer la opinión de cada profesor en torno a la generación de ambientes de aprendizaje y su utilización dentro del aula, así como la forma en que utilizan la reforma educativa para generarlos. Asimismo, se llevó a cabo la observación de las clases impartidas por cada docente, a fin de percibir el ambiente que el profesor desarrolla en su

aula, es decir, si se observa que su clase propicia la creatividad tanto en la forma de impartirla como en el desarrollo del pensamiento creativo en sus alumnos.

3.3.4 Encuestas

Una encuesta es un estudio observacional en el cual el investigador busca recaudar datos por medio de un cuestionario prediseñado, y no modifica el entorno ni controla el proceso que está en observación (como sí lo hace en un experimento). Los datos se obtienen a partir de realizar un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio, formada a menudo por personas, empresas o entes institucionales, con el fin de conocer estados de opinión, características o hechos específicos. El investigador debe seleccionar las preguntas más convenientes, de acuerdo con la naturaleza de la investigación (Johnson y Kuby, 2005).

Las encuestas (ver Apéndice C) aplicadas fueron exclusivamente para los alumnos, la cual tuvo la finalidad de conocer las percepciones personales de los alumnos en torno a la forma en que se les imparte una clase, qué es para ellos creatividad, cómo les gustaría que ésta fuera aplicada en las clases de manera cotidiana, es decir, sugerencias específicas que puedan servir de base para los docentes.

3.4. Aplicación de instrumentos

a.- Justificación de la aplicación de instrumentos

1. Se delimitaron las escuelas y los profesores que servirían de muestra para esta investigación, de los cuales 3 pertenecen a la Secundaria Técnica # 69 y 3 a la Secundaria Federal ES-61. Asimismo, se definió tomar a 50 alumnos entre las dos escuelas, procurando cubrir los tres grados.

2. Debido a la cercanía que la investigadora tendría con los participantes de la investigación, se llevó a cabo la solicitud de acceso tanto a las escuelas, salones de clase y planeaciones de los docentes, con la finalidad de darle una mayor seriedad al proceso, así como evitar cualquier inconveniente o situación no prevista, teniendo la autorización de los directores de cada escuela.

3. Antes de iniciar con el proceso de observación, se solicitaron las planeaciones de clase de cada docente, a fin de identificar aquellos elementos innovadores y creativos que pudieran incluir en sus respectivas secuencias didácticas, para posteriormente observar su aplicación en el aula.

4. Se llevó a cabo la observación de las clases, con la finalidad de ver de qué manera se implementan los elementos creativos en la clase, en los casos en que los que el docente los manejara en su planeación de clase. En los casos en los que no se mencionaba, se observó la espontaneidad y la improvisación aplicadas por el docente, así como la reacción de los alumnos en ambas situaciones, cómo interactuaron con su maestro y si se percibía un compromiso real con la clase. También pudo observarse en aquellos casos que no se incluyeron elementos innovadores y creativos, las diferentes reacciones de los alumnos, a fin de elaborar un comparativo para ambos casos. Se llevaron a cabo dos sesiones de observación para cada docente.

Para llevar a cabo la observación de las diferentes sesiones de clase, se completó un formato, en cual se fueron registrando cada uno de los elementos observados, mismos que brindaron luz sobre lo que es creatividad y lo que no lo es. Este formato contiene además las percepciones de la investigadora, anotaciones importantes, detalles, entre otros.

5. Posteriormente, se realizó una entrevista directa con cada uno de los docentes por separado. El objetivo principal de la entrevista, fue identificar claramente las estrategias innovadoras y creativas que el docente tiene en mente, cuáles aplica y le funcionan, cuáles no, así como identificar aquellos casos en los que no se ha logrado aún desarrollar esta forma de trabajo.

6. Luego de llevar a cabo la observación y las diversas entrevistas con los docentes, se realizó una encuesta con los alumnos de los mismos, cuyo objetivo central fue detectar las necesidades particulares de los alumnos en torno a la forma de presenciar clases novedosas y creativas, qué proponen ellos para que mejorarlas, cómo les gustaría que fuera su clase, cómo ven a sus profesores, entre otras.

b.- Resumen informativo sobre la aplicación de instrumento como se recabó la muestra

Para iniciar la aplicación de los instrumentos, primeramente se solicitaron los permisos necesarios en las diferentes escuelas para poder tener acceso tanto a las planeaciones de clase como a los salones.

Posteriormente, se solicitaron las planeaciones de clase y secuencias didácticas de los profesores, para revisar y analizar aquellos elementos creativos e innovadores que el docente incluye, de los cuales se tomó nota para posteriormente ver su desarrollo en el salón de clase.

Luego de la revisión de las secuencias didácticas, se llevó a cabo el proceso de observación, en el cual se tomó nota de aquellos elementos que previamente habían sido detectados en la planeación y la forma en que el docente la va desarrollando, asimismo, se incluyen anotaciones en cuanto a la forma de actuar, de hablar, de dirigirse a los alumnos de parte de los profesores, y la forma en cómo reaccionan los jóvenes durante este proceso.

Ya con algunos datos recolectados, se llevó a cabo el proceso de entrevista directa con cada uno de los docentes participantes, la cual se desarrolló más a manera de charla, esto con el fin de generar una mayor confianza y que los resultados realmente fueran los esperados, que la información obtenida fuera de utilidad para el proceso de análisis de la información, pero sobre todo, para el desarrollo de estrategias aplicables y distribuibles entre todas las escuelas.

Finalmente, se aplicó una breve encuesta entre los alumnos de los profesores participantes, misma que tuvo la intención de conocer las necesidades específicas de los alumnos, en cuanto a la forma de recibir una clase, qué proponen ellos para que ésta sea atractiva, innovadora, creativa.

Cada uno de estos instrumentos se trabajaron de forma subjetiva, es decir, según la percepción de cada uno de los participantes, lo cual fue el objetivo principal de la presente investigación, pues lo que se buscaba era justamente eso, conocer de manera particular el sentir de cada miembro participante en el estudio.

En la recolección de datos cualitativos es conveniente tener varias fuentes de información y usar varios métodos. En el análisis de datos cualitativos, el proceso esencial consiste en que se reciben datos no estructurados y el investigador los estructura e interpreta (Hernández, et al., 2010).

c.- Análisis de datos y presentación de resultados

El análisis cualitativo implica reflexionar constantemente sobre los datos recabados. Para llevar a cabo dicho análisis, los datos se organizan y las narraciones orales se transcriben. Al revisar el material, las unidades de análisis emergen de los datos, y el investigador analiza cada unidad y extrae su significado. De las unidades surgen las categorías, por el método de comparación constante (similitudes y diferencias entre las unidades de significado). Así se efectúa la codificación en un primer plano.

La codificación en un segundo plano, implica comparar categorías y agruparlas en temas, también mediante la comparación constante. Las categorías y temas son relacionados para obtener clasificaciones, hipótesis y teoría (Hernández, et al., 2010).

En la investigación cualitativa han surgido criterios para intentar establecer un paralelo con la confiabilidad, validez y objetividad cuantitativa; dependencia, credibilidad, transferencia y confirmación; así como fundamentación, aproximación, representatividad de voces y capacidad de otorgar significado.

En todo proceso de análisis se debe tener en mente el planteamiento original del problema de investigación, no para poner una “camisa de fuerza” al análisis, sino con la finalidad de que no se olvide encontrar las respuestas que se buscan. Asimismo, hay que recordar que dicho planteamiento puede sufrir cambios o ajustes conforme avanza la investigación. Las modificaciones que se realicen en el planteamiento, habrán de justificarse.

Los datos recabados en esta investigación, al ser completamente subjetivos y personales, simplemente se clasificaron en dos categorías: necesidades específicas para la inclusión de la de la creatividad en el salón de clase, y, propuestas claras y concretas para llevar a cabo su implementación.

Capítulo 4

Análisis de resultados

El capítulo presenta el proceso detallado para la recolección de datos y el análisis de los resultados, con el fin de dar respuesta a la pregunta toral de esta investigación que es la siguiente: ¿De qué manera desarrollan ambientes creativos de aprendizaje los profesores de Español de nivel secundaria? Se pretende además identificar cómo manejan la creatividad, qué aspectos creativos e innovadores son los más utilizados por los docentes, de qué manera desarrollan el pensamientos crítico y creativo en sus alumnos, y finalmente, cómo perciben la creatividad los alumnos, así como aquellos elementos que les gustaría fueran incluidos en sus clases.

Es importante mencionar que la presente investigación es de tipo cualitativo, es decir, la prioridad es conocer aquellos elementos que componen los esquemas de trabajo de los docentes de la asignatura de Español a nivel secundaria, e identificar cómo los alumnos interactúan dentro de ciertos ambientes de aprendizaje, más que cuantificar datos o establecer esquemas precisos o rigurosos de medición. Para llevar a cabo la recolección de datos, se utilizaron cuatro instrumentos: Solicitud de documentos, observación de clases, entrevistas con docentes y encuestas con los alumnos, cuidando que éstos fueran una muestra representativa de los tres grados que componen la educación secundaria.

Tales instrumentos fueron aplicados de manera directa por la investigadora, es decir, hubo una presencia permanente en los diferentes salones de clase, integrada como un miembro más grupo, a fin de obtener de manera más precisa y directa toda aquella

información que resultara útil para esta investigación. Asimismo, los datos obtenidos fueron clasificados principalmente por respuestas similares, ya que los instrumentos daban la posibilidad de emitir una respuesta libre y abierta, de tal manera que se pudieran construir categorías que posteriormente llevarían al análisis preciso de los mismos.

4.1 Presentación de resultados

En este apartado se presentan los resultados de los datos obtenidos a partir de la aplicación de los diferentes instrumentos, mismos que fueron recolectados en diferentes días, con docentes y grupos diferentes, y en varias escuelas, con el objetivo de tener un panorama más amplio que permitiera tener un mayor acercamiento a la realidad que de manera cotidiana viven tanto los profesores como sus alumnos.

4.1.1. Revisión de documentos

El objetivo central de esta revisión, consistió en conocer la forma específica en que los docentes plasman sus planeaciones de clase, qué es lo que buscan lograr con cada una de las actividades propuestas, pero sobre todo, verificar que efectivamente esas planeaciones llegan a los salones de clase de la forma en que fueron concebidas por el profesor. De esta manera, la observación de las clases sería más clara, pues se llevaba ya un antecedente de los temas que se estaban trabajando y la forma en que se desarrollarían.

Antes de iniciar la observación de las clases, se solicitó a los coordinadores académicos las planeaciones de los profesores que se visitarían cada día, se tomó nota de la sesión que correspondía y su secuencia didáctica (Ver Apéndice E), para posteriormente pasar a los grupos y observar la clase, teniendo especial cuidado de que la clase coincidiera con la planeación propuesta. En prácticamente todos los casos, había

una concordancia entre la planeación escrita entregada a la coordinación, y la que se llevó a cabo en la práctica.

Se puede apreciar que en las planeaciones de clase, prácticamente todos los docentes se apegan de manera puntual a los temas de reflexión propuestos en los Planes y Programas de Estudio de la asignatura de Español, y solamente como observaciones, colocan como recursos a utilizar, la computadora y el cañón, salvo un caso que escribe de manera específica la utilización de guiones tutoriales para el desarrollo de su clase.

Otro elemento interesante que pudo observarse durante el proceso de revisión de los planes de clase, es que una escuela, la Secundaria Técnica #69, tienen un formato establecido de planeación, donde deben irse llenando celdas preestablecidas, acordes a los temas de reflexión de cada uno de ámbitos, y en la Secundaria Federal #61, no existe un formato específico, cada docente realiza su planeación según sus necesidades y establece sus propios esquemas para el desarrollo de las mismas. Sin duda alguna, esta disparidad hace que los procesos de búsqueda para la aplicación de estrategias docentes creativas e innovadoras, sean diferentes, pues la libertad que existe en una escuela, es evidente al llevar a cabo la revisión, e incluso en la percepción de los alumnos; en cambio, en la otra, donde existen parámetros preestablecidos, se puede apreciar un esquema de trabajo más tradicional.

En términos generales, las planeaciones no registran acciones o el empleo de estrategias creativas e innovadoras que puedan fomentar un ambiente de aula propicio para el desarrollo del pensamiento crítico en los alumnos, al contrario, se aprecian planeaciones de tipo tradicional, es decir, planeaciones completamente apegadas a los

contenidos y temas de reflexión, para abordarlos a través de la explicación directa de los profesores, mientras se van desarrollando los respectivos proyectos, que en el caso particular de esta asignatura, con tres por cada bloque, uno del ámbito de estudio, el segundo del ámbito de literatura y el tercero, corresponde al ámbito de participación social.

4.1.2. Registros de observación

El llevar a cabo la observación de las clases, implica adentrarse en profundidad a situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones. Existen también algunas cuestiones importantes para la observación, como el ambiente físico, ambiente social y humano, actividades o acciones individuales y colectivas, artefactos que utilizan, hechos relevantes y retratos humanos de los participantes. Estos elementos se van convirtiendo en unidades de análisis; además, no se predeterminan, ya que surgen de la misma inmersión y observación. Tal como lo menciona Hernández (et al., 2010), “la observación investigativa no se limita al sentido de la vista, implica todos los sentidos”.

Se llevó a cabo la observación de las clases de seis docentes de la asignatura de español, buscando cubrir indiscriminadamente los tres grados académicos, así como en diferentes escuelas, a través de un formato específico (Ver Apéndice A). Cabe mencionar, que durante el desarrollo de las observaciones, los alumnos no presentaban ningún interés por la observadora, era un integrante más del grupo y su profesor respectivo. Esto llamó la atención, puesto que el desarrollo de las clases fue natural, sin sobresaltos o cuestionamientos. Asimismo, se pudo percibir la utilización de algunos elementos

creativos en los docentes, como el uso de equipo de cómputo, que prácticamente todos los docentes observados cuenta con este equipamiento en sus salones de clase; el uso de los guiones tutoriales, donde los alumnos trabajan de manera independiente conformados por equipos, y donde ellos mismos van descubriendo sus aprendizajes; y el folleto de trabajo, que tiene como finalidad proporcionarle al alumno mayores herramientas para la adquisición de saberes o la apropiación de conocimientos, ya que contiene teoría correspondiente a cada proyecto, ejercicios y el desarrollo del proyecto en sí. Otros utilizaron la música para atraer la atención de los alumnos y la lectura compartida.

Finalmente, se percibe que en general el ambiente al interior de los grupos es cordial, hay un acercamiento entre los docentes y los alumnos, se percibe que trabajan de manera cómoda, convencidos de lo que están haciendo. Los docentes presentan una actitud relajada y de cierta familiaridad con sus grupos, lo que hace también que el desarrollo de clase y el ambiente áulico, sean armónicos y propicios para el aprendizaje.

Tabla 1

Resultados obtenidos de las observaciones de clase

Escuela	Hallazgos
Escuela Secundaria Técnica # 69	<p>Existe un formato específico de planeación, por lo que se percibe una clase más estructurada, los tiempos y actividades son establecidas enteramente por los docentes, se percibe cierto grado de desorden entre los alumnos, a pesar de que los profesores dan indicaciones precisas. Los alumnos trabajan casi de manera paralela y al mismo ritmo, no se aprecia el trabajo por equipos, los ejercicios propuestos son en su mayoría de forma individual y luego se comparten a manera de plenaria. Solamente se observó una profesora del turno vespertino, que trabaja por equipos y con materiales impresos por cada equipo, lo cual agiliza más el trabajo de los alumnos y promueve una mayor interacción y aprendizaje recíproco de los alumnos.</p> <p>Se observa como elemento central de innovación el uso de la tecnología, computadora y proyector, sin embargo se percibe más como un sustituto de pizarrón que como una herramienta de apoyo para despertar el interés en los alumnos.</p>
Escuela Secundaria Federal ES- 61	<p>No existe un formato de planeación establecido, los docentes trabajan de manera más libre, adecuando los planes de clase a cada grupo y necesidades específicas de los alumnos. Se percibe un ambiente de trabajo más relajado, incluso, un mayor acercamiento con las maestras responsables de los grupos. Se observó que se trabaja más por equipos que de manera individual, hay una mayor interacción entre los alumnos. No se observa tanto el uso de la tecnología, sin embargo, se presentan como elementos innovadores el uso de folletos de trabajo diseñados por las profesoras, según los contenidos específicos del programa y con material extra para reforzar los aprendizajes, así como ejercicios específicos; y por otra parte, el uso de guiones tutoriales, donde se va llevando a los alumnos al descubrimiento de los aprendizajes a través de un texto base y una serie de cuestionamientos que permiten que los alumnos de manera independiente llegue al conocimiento, analizando, preguntando e investigando, por equipos, donde todos aportan sus conocimientos previos y se va generando un conocimiento mayor.</p>

Como puede observarse en la Tabla 1, existe una diferencia en cuanto al uso y manejo de formatos de planeación, y por consecuencia, existe una repercusión directa en cuanto a la forma en que se imparten las clases, pues se puede apreciar que la escuela que cuenta con formatos estructurados y establecidos, las clases se observan de la misma manera, es decir, la utilización de herramientas innovadoras o creativas no son recurrentes, excepto por el uso de la computadora y el proyector, no hay trabajo en equipos de manera constante, y por lo tanto, no se da el aprendizaje entre pares, ocasionando también el distanciamiento del docente con los alumnos, dado lo estructurada de la clase.

En cambio, en la escuela en la que hay una mayor libertad en el proceso de planeación, se aprecia que hay actividades más creativas o diferentes, como el uso de folletos de trabajo y los guiones tutoriales. Se aprecia además un mayor acercamiento de los docentes con los alumnos, ya que éste se convierte en guía y facilitador, y los procesos de aprendizajes se centran en los alumnos, existiendo una mayor libertad de fomentar la interacción entre ambos.

4.1.3. Entrevistas con docentes

Otra herramienta utilizada también para la presente investigación, fue entrevistar a diversos docentes propios de la asignatura de español, con la finalidad de conocer su punto de vista en torno al tema de la creatividad y la innovación en quehacer cotidiano, así como los ambientes de aula sus salones de clase, y finalmente, propuestas para integrar la creatividad y la innovación en sus clases. Se hace una transcripción literal de

sus respuestas, por respeto a los participantes y ética profesional en la investigación, se omiten sus nombres, distinguiéndolos solamente con un número, esto considerando la afirmación de Hernández (et al., 2010) que “por ética se sugiere observar el principio de confidencialidad. Esto puede hacerse al sustituir el nombre verdadero de los participantes por códigos, números, iniciales, apodos u otros nombres”. La entrevista cualitativa es íntima, flexible y abierta, brinda la posibilidad de reunirse para conversar e intercambiar información entre una persona y otra u otras, por esta razón, la entrevista se llevó a cabo con base un formato (Ver Apéndice B), pero no se realizó tal cual se presenta, sino en forma de diálogo, entrelazando unas preguntas con otras, dependiendo de las respuestas de los participantes.

A continuación, se presenta una transcripción de las respuestas obtenidas por la investigadora de cada uno de los docentes participantes en esta investigación, a través de una tabla que recupera de manera puntual, pregunta a pregunta, las opiniones de los profesores:

Tabla 2

Resultados de las entrevistas con docentes

Pregunta	Extracto de respuestas
1.- ¿Qué importancia tiene para usted la creatividad para el desarrollo de sus clases?	D1: “La creatividad en el desarrollo de mis clases es muy importante, porque es la forma en que los alumnos aprenden”. D2: “Es de suma importancia que procuremos ser creativos ya que los adolescentes pierden fácilmente el interés por su propia edad”. D3: “Es muy importante, ya que los alumnos son más despiertos e inquietos y necesitan clases más creativas para que su atención e interés sea más favorable”. D4: “Para el desarrollo de mis clases creo que la creatividad tiene mucha importancia, ya que muchas veces de ello depende que tan motivados estén los alumnos y en consecuencia el éxito en el desarrollo de la clase”. D5: “Es una de las prioridades en el desarrollo de las clases”. D6: “Creo que es importante la creatividad para enganchar a los muchachos; pero creo que el dominio de los conocimientos es mucho más importante”.
2.- ¿Qué tipo de elementos o estrategias innovadoras utiliza para desarrollar sus clases?	Computadora, proyector, trabajo por equipos, juegos con actividades didácticas y folletos, material gráfico y audiovisual, folleto de trabajo, guiones tutoriales.
3.- ¿Cómo le afectan los constantes cambios de los Planes y Programas de Estudio para el desarrollo de sus clases?	D2: “Afectan en cuanto que no logramos el dominio de ellos, para cuando iniciamos con otros, y conste que no estoy en desacuerdo con los cambios”. D5: “Afectan en que apenas está uno aterrizando con las novedades, cuando ya hay nuevas cosas para aplicarlas, es difícil”. El resto de los docentes afirman que no les afectan los cambios de los Planes y Programas de Estudio.
4.- ¿Qué son los ambientes de aula?	D1: “Creo que son la manera en que se da el proceso de aprendizaje en el aula”. D2: “Buscar trabajar en la mejor situación de confianza, respeto, empatía y todo aquello que ayude y fomente el aprendizaje de mis alumnos”. D3: “El crear un ambiente propicio entre los alumnos para que se dé el proceso de enseñanza –a aprendizaje, como sería el respeto, la creatividad, el trabajo efectivo, convivencia sana y motivación”. D4: “Son los espacios que se tienen para lograr el aprendizaje”. D5: “Promover un ambiente armónico”. D6: Es el entorno y contexto que se propicia en el aula”.
5.- ¿Cómo los maneja cotidianamente en su trabajo?	Coinciden en que se debe generar un ambiente agradable, de confianza, respeto y empatía con los alumnos, diseñando situaciones didácticas que permitan el acercamiento con ellos.
6.- ¿Qué propone para integrar la creatividad y la innovación en sus clases?	Utilizar la tecnología para lograr mejores ambientes de aprendizaje y para investigar, el patio de la escuela, auditorio y las canchas. Y como estrategias, los guiones tutoriales y la webquest y las clases vivenciales. Trabajo por equipo, tutores, juegos con actividades didácticas y folletos. Folleto con material teórico, ejercicios, proyectos y matrices valorativas para cada uno de los alumnos.
7.- ¿Qué papel juegan los alumnos en el proceso de desarrollo de la creatividad en las clases?	Tienen un papel central en el proceso, son los actores principales y se debe de planificar de acuerdo a sus necesidades.
8.- ¿Qué impacto tiene una clase creativa en sus alumnos?	El impacto es grande, pues su aprendizaje es más significativo, logran desarrollar el pensamiento crítico, además que ponen más atención y les es más fácil asimilar, cuestionar y traspolarlo a la realidad y utilizarlo cotidianamente.

Con base en los resultados de las entrevistas, se puede percibir que en términos generales, los docentes tienen como sentido de la innovación y la creatividad, el uso de la computadora, ya sea para proyectar lecturas o ejercicios, o bien, para realizar investigaciones o conseguir información. Y como anteriormente se planteó en el capítulo dos, la innovación en la educación en México, ha consistido en gran medida en la agregación aleatoria y desordenada de complementos tecnológicos, y en la educación presencial y a distancia, olvidando que la innovación en educación implica principalmente la transformación de las relaciones educativas, no sólo cambiar los dispositivos tecnológicos que son los mediadores de dichas relaciones. Como resultado de esa tendencia, se invierte mucho dinero en infraestructuras, en desarrollar nuevas tecnologías más rápidas y potentes, incluso en desarrollar cursos, pero muy poco en innovar en lo relacionado con el aprendizaje.

Es así, que percibe una seria deficiencia en el uso de la creatividad y la innovación por parte de los docentes de Español a nivel secundaria, centrándose, como ya se mencionaba, en el uso de la tecnología como prioridad innovadora. Sin embargo, se encontraron también algunos elementos interesantes como el uso de los guiones tutoriales y los folletos de clase. Por lo que se refiere a los guiones, la forma de trabajarlos consiste en partir de un texto específico, que sirva de ejemplo para los alumnos, es decir, si el proyecto es escribir una biografía, se les proporciona una ya escrita, y con base a una serie de preguntas, se va guiando al alumno a que descubra las características específicas del texto, el uso del lenguaje, nexos, etc., para posteriormente tener ellos la posibilidad de realizar su propio escrito. En tanto, el uso de folletos, consiste en desarrollar completamente el programa de estudio en dicho material, pero al alumno no sólo se le

proporcionan los pasos a seguir para desarrollar el proyecto, sino también, toda teoría relacionada con el tema y una serie de ejercicios para poner en práctica los temas abordados, y posteriormente el desarrollo final del proyecto.

Por lo que corresponde al concepto que los docentes tienen sobre los ambientes de aula, coinciden en mencionar que es propiciar un ambiente agradable y armónico en el salón de clase, donde exista la confianza y el respeto, a fin de propiciar que el proceso de enseñanza – aprendizaje se dé de manera efectiva y realmente significativa. “Se denomina ambiente de aprendizaje al espacio donde se desarrolla la comunicación y las interacciones que posibilitan el aprendizaje. Son escenarios construidos para favorecer de manera intencionada las situaciones de aprendizaje. Constituya la construcción de situaciones de aprendizaje en el aula, en la escuela y en el entorno, pues el hecho educativo no sólo tiene lugar en el salón de clases, sino fuera de él para promover la oportunidad de formación en otros escenarios presenciales y virtuales”. (SEP, 2011).

Retomando la pregunta toral de esta investigación, que es la siguiente: ¿De qué manera desarrollan ambientes creativos de aprendizaje los profesores de Español de nivel secundaria?, se puede percibir claramente que los docentes observados tienen un acercamiento con los alumnos, de manera personal y directa, se ve un ambiente de confianza y fraternidad, el uso de los recursos tecnológicos como medio innovador, hace que esta cercanía sea mayor, pues existe una mayor economía del tiempo.

Según el Plan de Estudios 2011 de Educación básica, en la construcción de ambientes de aprendizaje, destacan los siguientes aspectos:

- La claridad que se espera logre el estudiante.

- El reconocimiento de los elementos del contexto: la historia del lugar, las prácticas y costumbres, las tradiciones, el carácter rural, semi rural o urbano del lugar, el clima, la flora y la fauna.
- La relevancia de los materiales educativos impresos, audiovisuales y digitales.
- Las interacciones entre los estudiantes y el maestro.

Así pues, con base en las premisas destacada en los Planes y Programas de Estudio, los docentes de Español tienen una noción clara, permanente y práctica de lo que es un ambiente de aula, puesto que prácticamente todas fueron observadas en su aplicación en las clases, y fueron además temas recurrentes al cuestionarles sobre el concepto específico de ambientes de aula. Con esta perspectiva se asume que en los ambientes de aprendizaje media la actuación del docente para construirlos y emplearlos como tales.

Para finalizar, se presentan las principales propuestas realizadas por los docentes a fin de que puedan ser utilizadas por otros profesores, dado que consideran les han dado resultados positivos con sus alumnos, ya que los ambientes de aula que se generan a partir de la utilización de estas estrategias, son más atractivos para los alumnos y se mantienen más motivados, tal como lo afirman los participantes en esta investigación.

Tabla 3

Propuestas innovadoras por docente y cómo aplicarlas

Propuestas innovadoras	¿Cómo aplicarlas?
Utilizar la tecnología para lograr mejores ambientes de aprendizaje.	A través del uso de diversos programas educativos que pueden resultar atractivos a los alumnos, dependiendo del tema y el grado con que se esté trabajando. De igual manera, utilizarlo para la investigación eficaz, rápida y accesible a la mayoría de las personas.
Guiones tutoriales	El docente presenta el tema a un grupo reducido de alumnos, quienes fungirán como tutores al interior de sus equipos, y a través de preguntas específicas al tema o lectura, los alumnos van respondiendo y construyendo su aprendizaje, para posteriormente llevarlo al interior de sus equipos de la misma manera, siendo ellos los responsables de que su equipo adquiera tanto los conocimientos como las habilidades necesarias, bajo la supervisión y guía de su maestro.
Trabajo por equipo, tutores, juegos con actividades didácticas y folletos.	El trabajo en equipo permite a los alumnos tener un mayor acercamiento, y se fomenta el aprendizaje entre pares, es decir, de igual a igual entre los alumnos. El docente funge como guía, y solamente coordina las actividades para que se una retroalimentación directa entre compañeros.
La computadora, cañón, todo tipo de material gráfico y audiovisual.	Dejar de utilizar la computadora sólo como un sustituto del pizarrón, sino sacarle el mayor provecho en cuanto a la utilización de programas computacionales, videos, y lograr que la clase sea más interactiva.
Folleto con material teórico, ejercicios, proyectos y matrices valorativas para cada uno de los alumnos.	Proporcionar al principio del ciclo un folleto donde contiene los materiales necesarios para abordar los distintos temas del programa de estudio. Esto hace que se agilice el trabajo y se eviten pérdidas de tiempo, pues los alumnos cuentan con todo lo necesario para trabajar, pueden ir siguiendo un ritmo establecido y se acercan más a la lectura.

La Tabla 3, presenta las diversas sugerencias hechas por los docentes luego de llevar a cabo las diferentes entrevistas. En ésta, se pueden apreciar diversas estrategias innovadoras y la forma de utilizarlas, en primer término, el uso de la tecnología como medio para agilizar y facilitar el acceso a la información, brinda además la posibilidad de acceder a todas aquellas aplicaciones didácticas disponibles en la red, y que son un soporte imprescindible en el desarrollo de clase.

Asimismo, el uso de guiones tutoriales como estrategia didáctica innovadora y eficaz, pues permite fomentar el aprendizaje entre pares, es decir, que sean los propios alumnos quienes van descubriendo y construyendo su propio aprendizaje, reforzando además el de sus compañeros de equipo, facilitando a su vez el aprendizaje significativo, ya que entre ellos pueden interactuar aportando vivencias personales que pueden llegar a ser similares entre su grupo de compañeros.

Como se mencionaba anteriormente, el trabajo por equipos es fundamental para el desarrollo de los procesos de enseñanza – aprendizaje, porque además de la interacción natural entre los compañeros, se pueden integrar diversos juegos y dinámicas atractivas, que van a redundar en la adquisición de conocimientos y un ambiente de aula más armónico y atractivo para los alumnos.

Finalmente, el uso de folletos didácticos, que permiten optimizar tiempos, y aprovechar al máximo cada sesión, ya que el alumno cuenta con todo el material necesario para el desarrollo de cada actividad, siguiendo las diferentes actividades propuestas, con la integración de proyectos didácticos, matrices valorativas, material de lectura entre otros.

4.1.4. Encuestas con alumnos

Las encuestas aplicadas fueron exclusivamente para los alumnos, la cual tuvo la finalidad de conocer las percepciones de los alumnos en torno a la forma en que se les imparte una clase, qué es para ellos creatividad, cómo les gustaría que ésta fuera aplicada en las clases de manera cotidiana, es decir, sugerencias específicas que puedan servir de base para los docentes. Dichas encuestas se aplicaron a 50 alumnos tanto del subsistema de secundarias técnicas, como al subsistema de secundarias federales, cuidando que fueran de los tres grados y poniendo especial atención a que los grupos correspondieran a los docentes entrevistados, a fin de llevar a cabo la triangulación respectiva de los datos, “utilización de diferentes fuentes y métodos de recolección” (Hernández, et al., 2010), tal como fue el caso de esta investigación.

Los datos obtenidos fueron recabados a partir un formato específico (Ver Apéndice C), en el cual los alumnos de manera espontánea y libre, se propusieron para contestar, obteniendo los siguientes resultados:

Después de revisar las encuestas de los alumnos, se percibe que están de acuerdo con la forma en que sus profesores de español les imparten sus clases, pero de igual manera van haciendo sugerencias precisas que les gustaría que se incluyeran en su trabajo cotidiano. Las tendencias de los alumnos en los diferentes grados son muy claras, pues las sugerencias y observaciones que realizan son consistentes de acuerdo a cada grado, percibiéndose claramente el grado de madurez a intereses de primero a tercer grado, con peticiones diferentes.

Tabla 4

Respuestas por grado según escala de valor (1, siempre; 2, a veces; 3, nunca)

Pregunta	Primer grado			Segundo grado			Tercer grado		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Mi profesor de español imparte sus clases de forma divertida y atractiva para nosotros.	10	8	2	8	7	1	5	8	1
Me gusta la forma en que mi profesor de español imparte su clase.	11	8	1	9	5	2	9	5	0
No cambiaría nada de la forma en como mi profesor de español imparte su clase.	9	4	7	2	8	6	7	6	1
Quisiera que la clase de español fuera más divertida y atractiva.	11	6	3	8	5	3	11	1	2
Me gustaría que mi profesor de español incluyera herramientas nuevas para impartir su clase.	9	8	3	7	6	3	6	7	1
Me aburre mi clase de español.	5	7	8	2	4	10	2	4	8
En mi clase de español aprendo cosas nuevas diariamente.	13	7	0	7	6	3	9	5	0
Me gusta la forma en que se desarrolla mi clase de español.	11	6	3	8	8	0	8	5	1
Entro contento y dispuesto a mi clase de español.	9	7	4	8	7	1	7	7	0
Mi profesor de español es profesional en su trabajo.	15	4	1	12	2	2	14	0	0

Por lo que corresponde a primer grado, los alumnos encuestados corresponden a cuatro grupos diferentes, mismos que son atendidos por dos maestras distintas. En general, los alumnos se sienten cómodos con sus profesores de español, les gusta la clase, afirman en un cien por ciento que no les aburre la clase, a pregunta expresa en el tópico número seis, dicen entrar dispuestos y contentos a sus sesiones y perciben a sus maestras como profesionales en su trabajo cotidiano.

En tanto, los alumnos de segundo grado, corresponden a tres grupos diferentes, los cuales son atendidos por tres maestras distintas, tienen respuestas similares en torno a la clase en general, les gusta la clase, entran con ganas de trabajar y de aprender, no ven su clase tan atractiva, pero valoran el hecho de que su maestra sea profesional, pero sí les gustaría que se incluyeran cosas novedosas cada vez, para hacer más dinámica la clase.

Por su parte, de las 14 encuestas aplicadas a tercer grado, corresponden a tres grupos diferentes, mismos que son atendidos por dos profesores diferentes. En este grado las observaciones y los intereses de los alumnos son diferentes, así como percepción que tienen de la clase. Sin embargo, se observa que en términos generales los alumnos manifiestan estar conformes y les gusta su clase de español, además de que perciben a sus profesores como profesionales en su trabajo.

Además de estas preguntas donde el alumno seleccionaba a través de un número la opción deseada, la encuesta presentaba también tres preguntas abiertas, donde los alumnos respondieron de forma natural a las mismas, obteniendo los siguientes resultados:

Tabla 5

Resultados obtenidos de las preguntas abiertas incluidas en la encuesta a alumnos

Pregunta	Primer grado	Segundo grado	Tercer grado
Lo que más me gusta de mi clase de español es:	De los 20 alumnos encuestados, 12 respondieron que la forma en que explica o imparte la clase su maestra, 5 expresaron que les gusta la lectura y que aprenden cosas nuevas cada día, y 3 hacen referencia específica a los contenidos del programa, como la elaboración de proyectos.	10 alumnos respondieron que lo que más les agrada es la forma de impartir la clase por parte de sus maestras y cómo explican los temas; 4 hacen referencia que lo que más les gusta son los proyectos y la forma de trabajarlos; y solamente 2 alumnos se refieren al trato directo con sus maestras, específicamente a que los tratan bien.	8 alumnos respondieron que les gusta como el profesor imparte su clase, afirman entenderle bien y que es muy divertido; los 6 alumnos restantes hacen referencia al trabajo en sí, a los contenidos, el trabajo en equipo y la lectura. En sí, las respuestas se engloban hacia una percepción positiva tanto del profesor como de su forma de trabajar.
Lo que menos me gusta de mi clase de español es:	12 alumnos respondieron cuestiones en torno al trato directo con sus maestras, como que se enoja o no les permite salir; 6 respondieron cuestiones acerca del ambiente de aula, como que hacen mucho ruido los compañeros y que sus profesores no ponen orden en el salón, y sólo dos hacen mención a que no les gusta el trabajo en equipo, que prefieren realizar sus actividades de manera individual.	9 alumnos hacen referencia al ambiente de aula, es decir, que no les gusta el ruido y el desorden que se genera en el grupo y que sus maestras no hagan nada para controlarlo; 6 contestaron que no les gusta la forma de desarrollar los proyectos porque escriben mucho; y solamente 1 alumno afirmó que todo le gusta.	4 alumnos respondieron que no comprenden las explicaciones de su profesor, que usan palabras que no entienden y que se aburren; 5 alumnos mencionan los trabajos y las exposiciones son lo que menos les gusta; los 5 restantes indican que todo les gusta de su clase.
Para que mi clase de español fuera innovadora, creativa y atractiva para mí, me gustaría que se incluyera:	7 alumnos respondieron que se incluyan juegos relacionados con el tema para poder entender mejor y aprender más fácil; 10 alumnos hacen referencia al uso de materiales vistosos y nuevos, como textos, poemas, cartas y proporcionarles materiales que les puedan resultar útiles en otras asignaturas; y finalmente, 3 responden que la utilización de medios audiovisuales para explicar mejor los temas.	12 alumnos respondieron que lo que les gustaría es que se incluyeran juegos y dinámicas para reforzar los aprendizajes; 3 jóvenes hacen referencia a actividades donde puedan involucrarse todos y que sean variadas; y solamente un alumno afirma que no agregaría nada, pues así le gusta la clase.	5 alumnos refieren que les gustaría que se incluyera más la tecnología, como la computadora, para ver videos o escuchar música mientras trabajan; 4 alumnos coinciden en que les gustaría actividades manuales y trabajos en equipo para enriquecerse unos a otros; 2 más indican que les gustaría más lectura y proyectos variados y no tan seguidos; dos alumnos coinciden en que prefieren un mayor acercamiento con ellos, pláticas directas y convivios; y solamente uno afirma que no cambiaría nada, que la forma en que se trabaja está bien.

Como puede observarse, las tendencias según el grado escolar al que pertenecen los alumnos son distintas, en primero se inclinan más por las actividades como la lectura y los juegos, segundo grado prefiere materiales vistosos, dinámicas y actividades más lúdicas; mientras que los jóvenes de tercero prefieren tener un mayor acercamiento con sus profesores y la inclusión constate de la tecnología como forma de trabajo y soporte para el logro de sus aprendizajes.

Pese a que los alumnos sienten agrado por su asignatura y en general les gusta el trabajo con sus profesores, manifiestan abiertamente que sí les gustaría que se incluyeran distintos tipos de actividades, mismas que en ocasiones no son consideradas por los docentes, como se pudo apreciar en los datos recabados a través de la observación de clase y de las entrevistas directas con los profesores, lo cual conlleva que en ocasiones no se logre la empatía necesaria con los alumnos, lo cual podría repercutir de forma positiva en los resultados obtenidos.

Finalmente, se presenta una tabla en la que se resumen de manera sintética el total de encuestas aplicadas por grado, su percepción general en torno a la asignatura de español y las sugerencias que los alumnos proponen para mejorar o hacer más atractiva su clase.

Tabla 6

Tabla de resultados de las encuestas aplicadas a los alumnos de los tres grados de secundaria

Alumnos de primer grado	Alumnos de segundo grado	Alumnos de tercer grado
Se aplicaron 20 encuestas para este grado.	Se aplicaron 16 encuestas para este grado.	Se aplicaron 14 encuestas para este grado.
En términos generales los alumnos tienen aceptación por sus profesores de español, les gusta la lectura y la forma en que se imparte la clase.	Los alumnos tienen una aceptación generalizada hacia sus profesores de español, sin embargo, les gustaría tener un mayor acercamiento con ellos, pues los perciben distantes.	En general los alumnos tienen una aceptación por sus profesores de español, les gustan las lecturas variadas, los proyectos y las actividades que realizan.
Sugieren que se integren más juegos para explicar los temas, así como materiales vistosos.	Su sugerencia para la clase está en incluir dinámicas, actividades manuales y juegos para hacer más atractiva su clase.	Como sugerencia proponen un mayor uso de la tecnología para impartir la clase, incluir además música al momento en que están trabajando.

La Tabla 6, hace un recuento global de las percepciones y sugerencias que los alumnos manifestaron a través de las encuestas aplicadas a los tres grados de secundaria. En primer grado, se aprecia una simpatía generalizada tanto por la asignatura de español como de sus profesores, se observa que todavía son más tendientes a las actividades lúdicas, es decir, a la integración de juegos para reforzar los conocimientos y les agradan además las actividades de lectura. Por lo tanto, los docentes que imparten su clase a este grado, deben considerar en sus planeaciones de clase, la integración de juegos, materiales llamativos, equipos de trabajo, y lecturas atractivas.

Por lo que respecta a segundo grado, se percibe también agrado por su asignatura, sin embargo, les gustaría tener un mayor acercamiento con sus profesores, ya que los perciben algo distantes. Además, sugieren como estrategias atractivas para ellos, la integración de actividades manuales, dinámicas y juegos para el reforzamiento de los temas abordados en clase. Sin duda, el acercamiento con los alumnos de segundo grado es la clave para el éxito en los resultados o metas propuestas, pues resulta ser el grado más difícil en cuanto a secundaria se refiere, ya que los alumnos no bien han dejado de ser niños pero ya quieren ser grandes, así que este acercamiento sería de gran utilidad y provecho.

Finalmente, en tercer grado se aprecia que los alumnos tienen intereses muy diferentes en cuanto al desarrollo de sus clases, buscan una mayor interacción con la tecnología y la música; el docente puede tener cierta empatía si en el desarrollo de sus clases integra el uso de redes sociales, la computadora y el proyector como un básico en cada sesión, incluso cuestionarles sobre su música preferida y reproducirla mientras

llevan a cabo su trabajo. De esta manera, podría presentarse un mayor agrado e incremento de resultados académicos.

4.2 Análisis de resultados

Luego de llevar a cabo la observación y análisis minucioso de los resultados obtenidos a través de los diferentes instrumentos utilizados, se pueden realizar diversas conclusiones que pueden llevar a responder la pregunta toral de la presente investigación, en la cual se buscaba la manera en que los docentes español creaban ambientes de aprendizaje creativos para sus alumnos, los resultados obtenidos se presentan de manera general en la siguiente tabla:

Tabla 7

Triangulación de resultados

Planeación	Observación	Entrevistas con docentes	Encuestas con alumnos
Se observó un apego a los temas de reflexión y contenidos específicos. Solamente dos profesores plasmaron en sus planes de clase la utilización recursos tecnológicos como la computadora y el proyector; el uso de un folleto y de los guiones tutoriales.	Los docentes utilizan el uso de la computadora y proyector con herramienta base para dar sus clases, se percibió un uso deficiente de los mismos, pues solamente se utilizan como un sustituto del pizarrón. Salvo dos profesores, que utilizan recursos novedosos como los guiones tutoriales y los folletos, se observaron clases de tipo tradicional. En cuanto al manejo de los ambientes de aula, se aprecia cierto desorden en las clases, no existe un acercamiento perceptible entre el docente y los alumnos, aunque interactúan, y se observa que hay confianza, el docente no	Manifiestan abiertamente su agrado por el uso de la tecnología como herramienta básica en los procesos de enseñanza – aprendizaje; tienen pleno conocimiento del concepto de ambientes de aula, manifiestan la importancia de tener un acercamiento con los alumnos y generar un ambiente de confianza y empatía con ellos. Asimismo, consideran la creatividad y la innovación piezas fundamentales en el desarrollo cognitivo del alumno, concebido	Pese a que los alumnos les gusta su clase de español y su desarrollo, buena parte de los alumnos mencionaron que el ambiente que se genera en el grupo no les agrada del todo, pues consideran que a los docentes les falta control. Sugieren incluir más dinámicas para la impartición de las clases, juegos, música, videos, los cuales les motivaría más y se sentirían más integrados.

logra convertirse sólo en un guía, pues sigue teniendo cierto protagonismo en el desarrollo de las sesiones de clase.

como pieza central del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Está claro que existen diferencias importantes entre lo que el docente planea para su clase, la forma en cómo la desarrolla, los conceptos que expresa y comenta, y, finalmente, la percepción que el alumno tiene al respecto de su clase y la forma que el maestro la presenta. En la revisión que se hizo de las planeaciones de clase de cada uno de los docentes, se pudo observar de manera clara, que éstas están enfocadas más a abordar los temas de reflexión con actividades prácticas que les permiten su desarrollo, más no es una forma creativa de revisarlos, y que sea el propio alumno quien vaya construyendo su propio conocimiento, tal como lo mencionan los Planes y Programas de Estudio 2011, los alumnos son sujetos inteligentes susceptibles de adquirir, bajo procesos constructivos, el conocimiento y los usos de las diferentes manifestaciones sociales del lenguaje, ya que las propuestas curriculares impulsadas a partir de 1993 han tenido como prioridad que los alumnos participen en situaciones comunicativas (oralidad, lectura y escritura) con propósitos específicos e interlocutores concretos.

En general, los alumnos reciben con agrado sus clases, aunque puede percibirse que no existe mucho esfuerzo de parte de los docentes de hacer y proponer actividades novedosas y atractivas para los alumnos, pues se han limitado al uso de la computadora como herramienta, pero sin obtener de ella el máximo provecho, pues simplemente han sustituido el pizarrón tradicional por un pizarrón electrónico. Las estrategias de enseñanza prácticamente son las mismas en ambos subsistemas y con todos los profesores, salvo las variantes en cuanto al uso de folletos de trabajo y guiones tutoriales.

Esta situación fue también percibida por la investigadora al momento de llevar a cabo las diferentes observaciones de clase, donde los alumnos estaban concentrados en sus esquemas de trabajo, ya fijos y establecidos, tales como resolver ejercicios copiados del pizarrón, trabajo en equipos previamente formados con lecturas y guiones tutoriales, folletos desarrollados con ejercicios específicos, y en otras ocasiones utilizando la computadora y el cañón únicamente como sustituto del pizarrón, sin obtener de esta herramienta el máximo provecho como instrumento innovador y con posibilidades de desarrollar una clase realmente creativa.

En tanto, según las diversas entrevistas desarrolladas con los docentes, se percibió que hablan con elocuencia y conocimiento acerca de temas como la creatividad y la innovación, los ambientes de aula, los Planes y Programas de Estudio, manifestaron las diferentes formas en que pueden ser utilizados en sus clases, incluso dando propuestas específicas, sin embargo, no hay un reflejo específico en sus clases, por lo que se observa una inconsistencia entre lo que el docente planea, lo que sabe y lo que hace en la práctica, siendo justamente estas inconsistencias lo que los alumnos perciben tanto de sus clases de español como con el trato directo con sus respectivos profesores, quienes manifestaron que no les gustaba el ambiente que se vivía en el salón, la falta de cercanía con ellos, así como el poco control que el docente tenía sobre el grupo. Por lo tanto, visto de esta manera, pareciera que el docente tiene todavía mucho por delante para lograr verdaderos ambientes de aula, propicios para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo del alumno, pero no sólo eso, sino lograr que sus clases sean lúdicas, de tal manera que el educando pueda tener esa alegría por su clase y esté interesado en su propio conocimiento, en el desarrollo de su pensamiento crítico y creativo.

Es también fundamental, que el docente tome en cuenta las necesidades propias de sus alumnos, que valore la posibilidad de incluir aquellos recursos y estrategias que el propio alumno está sugiriendo, pues será de esta manera que todos y cada uno de los profesores que participaron en esta investigación, así como aquellos que no participaron pero que pueden tener acceso a estos resultados, podrán tener los resultados que se propongan con sus alumnos, partiendo siempre de un ambiente de aula creativo, confiable, relajado y pensado en cada uno de ellos.

Por otra parte, con el trabajo en esta asignatura se espera que los alumnos desarrollen competencias comunicativas, concebidas como la capacidad de una persona para comunicarse eficientemente, lo que incluye tanto el conocimiento del lenguaje (competencias lingüísticas) como la habilidad para emplearlo (competencias sociales para el uso del lenguaje). Estas competencias constituyen un referente específico de las habilidades, conocimientos, actitudes y valores que los alumnos desarrollan a lo largo de la Educación Básica, mediante el logro de los Aprendizajes esperados.

De esta manera, el alumno tendrá a su alcance todas aquellas herramientas que lo fortalecerán como persona, como un ser integral, no sólo con conocimientos, sino también con actitudes y competencias para la vida.

Capítulo 5

Conclusiones

En el presente capítulo, se presentan los resultados obtenidos en esta investigación, cuya intención fue identificar la forma en que trabajan los ambientes de aula creativos los docentes de la asignatura de español a nivel secundaria, a partir de una serie de instrumentos como la revisión de planeaciones, observaciones de clase, entrevistas con los profesores y encuestas con los alumnos de los tres grados, mismos que corresponden a la zona 12 del subsistema secundarias técnicas, y a la zona 14 del subsistema de secundarias generales.

El objetivo primordial de esta investigación, es establecer las distintas formas en que los docentes de español a nivel secundaria, manejan la creatividad y los ambientes de aula innovadores, identificar aquellos elementos atractivos y novedosos que pudieran resultar de utilidad para el resto de profesores que tienen asignada esta materia, no sólo a partir de las propuestas de cada maestro, sino también de las sugerencias que los propios alumnos realizaron a través de las diferentes encuestas aplicadas, a jóvenes de los tres grados. Sin embargo, la acción de los docentes es un factor clave, pues son quienes generan ambientes propicios para el aprendizaje, plantean situaciones didácticas y buscan motivos diversos para despertar el interés de los alumnos e involucrarlos en actividades que les permitan avanzar en el desarrollo de sus competencias.

5.1 Hallazgos

Las propuestas curriculares impulsadas a partir de 1993 han tenido como prioridad que los alumnos participen en situaciones comunicativas (oralidad, lectura y escritura) con propósitos específicos e interlocutores concretos. Consecuentemente, el acercamiento de los alumnos al conocimiento y el uso eficiente de diversos tipos textuales adquieren relevancia; por lo que a partir de dicha reforma curricular, y hasta la fecha, se consigue un importante avance en la concepción del aprendizaje y la enseñanza de la lengua.

Para esta construcción de ambientes de aula propicios para el desarrollo cognitivo del alumno, no se debe dejar de lado que los procesos de enseñanza – aprendizaje deben estar centrados en el alumno, según sus capacidades, sus intereses y su respectivo tipo de aprendizaje, para, de esta manera, lograr que el alumno desarrolle un mayor interés no sólo por la clase, sino que sea consciente de los niveles de aprendizaje que puede desarrollar, a partir de la consecución y realización de las actividades y proyectos respectivos.

Como ya se mencionó en el capítulo anterior, los resultados de esta investigación no fueron por demás alentadores, ya que si bien los docentes tienen pleno conocimiento de lo que son los ambientes de aula y la forma en que deben desarrollarse en sus salones de clase, así como de los conceptos de creatividad e innovación, en la práctica, no hay un reflejo que pueda ser percibido por los alumnos, debido a que las respuestas recurrentes en el análisis de las encuestas, están enfocadas básicamente a que no les agrada el ambiente que hay dentro de su salón, pues perciben falta de control por parte del docente.

Consecuentemente, el acercamiento de los alumnos al conocimiento y el uso eficiente de diversos tipos textuales adquieren relevancia; por lo que a partir de la reforma curricular del 2011, y hasta la fecha, se consigue un importante avance en la concepción del aprendizaje y la enseñanza de la lengua, de tal manera que las actividades propuestas por los docentes, están encaminadas al logro de este objetivo, pero de una forma un tanto rígida, y apegada, como ya se mencionó, a los temas de reflexión y al desarrollo de competencias. Sin embargo, el concepto de competencia no sólo implica la acumulación de conocimientos, sino su puesta en práctica; es decir, su movilización. Justamente ésta es la razón por la que se ha optado por los Proyectos didácticos como la modalidad de trabajo en la asignatura, y que se complementan con las Actividades permanentes que desarrolla el docente en el aula.

Dichos proyectos y actividades, han sido abordados por los docentes de una forma práctica, con la intención de que el alumno adquiriera conocimientos y desarrolle ciertas capacidades o competencias, ciertamente, en este proceso, no se ha buscado que el

alumno tenga un disfrute por su asignatura, y que con base a actividades lúdicas y recreativas, el educando adquiriera conocimientos significativos, es decir, conocimientos para la vida.

Indudablemente, el trabajo por proyectos es una propuesta de enseñanza que permite el logro de propósitos educativos por medio de un conjunto de acciones, interacciones y recursos planeados y orientados hacia la resolución de un problema o situación concreta, así como a la elaboración de una producción tangible o intangible, como en el caso de las producciones orales. Con el trabajo por proyectos se propone que el alumno aprenda al tener la experiencia directa en el aprendizaje que se busca. Los proyectos didácticos se consideran actividades planificadas que involucran secuencias de acciones y reflexiones coordinadas e interrelacionadas para alcanzar los aprendizajes esperados que, en el caso de la asignatura de Español, favorecen el desarrollo de competencias comunicativas.

En esta modalidad de trabajo los alumnos se acercan a la realidad trabajando con problemas que les interesan. Les permite a los alumnos investigar, proponer hipótesis y explicaciones, discutir sus opiniones, intercambiar comentarios con los demás y probar nuevas ideas. En el desarrollo de un proyecto se identifican tres grandes momentos: inicio, desarrollo y socialización. El trabajo por proyectos didácticos permite que los alumnos se acerquen gradualmente al mundo de los usos sociales de la lengua, ya que en cada momento es indispensable que movilicen conocimientos previos y aprendan otros, trabajando con situaciones cercanas a la cotidianidad escolar, de tal forma que aprenden a hacer haciendo. Con esta organización del trabajo en el aula, los alumnos obtienen mayores logros que con otras formas de enseñanza, ya que en los proyectos didácticos el trabajo colaborativo y los intercambios comunicativos son elementos fundamentales que se adecuan a las características de las prácticas sociales del lenguaje.

Sin embargo, de entre los hallazgos más sobresalientes se encuentra justamente la utilización de guiones tutoriales para el desarrollo de los proyectos. La acción tutorial apuesta como objetivo optimizar el rendimiento de la enseñanza mediante una adecuada ayuda al alumno a lo largo de su avance por la educación secundaria. Constituye un

elemento inherente a la actividad docente y entraña una relación individualizada con el educando en la estructura dinámica de sus actitudes, aptitudes, motivaciones, intereses y conocimientos; debe ayudar a integrar conocimientos y experiencias de los distintos aspectos educativos para asegurar que la educación es integral y personalizada.

El trabajo por proyectos a partir de un guion tutorial, representa la oportunidad de fomentar el aprendizaje entre pares, de una forma dinámica y atractiva para los alumnos, donde ellos juegan el rol principal y se convierten en protagonistas y responsables de su propio aprendizaje. Se observó una aceptación generalizada de este tipo de estrategia novedosa y creativa entre los alumnos, ya que con el transcurso de las sesiones se van dando cuenta que tienen conocimientos previos y que éstos les resultan útiles para el descubrimiento de nuevos saberes, además de que se perciben capaces de adquirir conocimientos de manera individual, casi de forma automática, a través del análisis de textos base, enfocados al producto final que realizarán durante el proyecto en cuestión.

5.2 Recomendaciones

Con los proyectos didácticos se vincula el conocimiento de cómo funciona el lenguaje escrito con actividades significativas para los alumnos. Esto propicia que enfrenten situaciones comunicativas que favorecen el descubrimiento de la funcionalidad de los textos y el manejo de los elementos indispensables para comunicarse en cualquier ámbito social.

Así pues, se hace indispensable que el docente busque las estrategias adecuadas para llevar a cabo el desarrollo de los proyectos didácticos, pero sobre todo, que estas estrategias sean atractivas, innovadoras, creativas. Dentro de las diversas sugerencias que los profesores y los propios alumnos realizaron durante las entrevistas y encuestas aplicadas, se destacan las siguientes:

1. *Uso de la tecnología como herramienta de trabajo.*- Es importante destacar que el uso de la tecnología no debe limitarse a la sustitución del pizarrón tradicional por uno electrónico, sino de realmente utilizar todas las

herramientas que el uso de Internet proporciona, como la búsqueda de información actualizada, la rapidez y variedad en la búsqueda, software variados para las distintas actividades, como de edición ya sea de audio, de video o de presentación de textos; para agilizar la clase en cuanto a la presentación de los temas o la entrega de trabajos, que pueden ser vía correo electrónico; utilización de las redes sociales como medio de comunicación e información con los alumnos, creando cuentas especiales por grupo o grado, de tal manera que todos acceso y puedan estar constantemente comunicados; blogs informativos, donde el docente comparta materiales que puedan resultar útiles para los alumnos, entre otras aplicaciones más.

2. *Utilización de guiones tutoriales.*- Los guiones tutoriales se desarrollaron con la finalidad de establecer redes de aprendizaje entre los alumnos, es decir, que el docente toma a un grupo pequeño de alumnos, acorde al número de equipos que se formarán en el grupo, les proporciona una lectura base, que es un pequeño ejemplo del texto que los alumnos producirán en su proyecto final, se les da también un guion de análisis, el cual consta de una serie de preguntas que tienen la intención de que el alumno vaya desglosando la lectura, identifique sus características o elementos principales, el profesor va guiando a los alumnos para que vayan respondiendo por sí solos. Posteriormente, los alumnos tutoran a un grupo pequeño de compañeros, dos o tres, de tal manera que se vayan formando redes de aprendizaje colaborativo. El objetivo primordial de esta práctica es que el alumno vaya descubriendo todos aquellos elementos que pueden resultarle útiles al momento de producir su propio texto, con la facilidad y ventaja que produce el trabajo entre pares.
3. *Utilización de folletos de apoyo.*- Esta estrategia tiene como finalidad proporcionar al alumno la mayor cantidad de información relacionada con cada uno de los proyectos, es decir, toda la teoría que soporte el proyecto a desarrollar, ejercicios específicos para la aplicación precisa de la teoría, la planeación del proyecto, sesión a sesión, de la forma en que los alumnos los

irán realizando, y, finalmente, las rúbricas o matrices valorativas. Este instrumento de trabajo resulta sumamente útil, ya que tiene la ventaja de que se ahorra tiempo, pues los alumnos tienen todos los materiales necesarios para el desarrollo de la clase. Como una desventaja se pudo observar que en ocasiones los alumnos van avanzando de forma diferente, algunos muy rápido y otros muy lento; la estrategia sería que el docente vaya coordinando cada una de las actividades para que los alumnos avancen paralelamente, y así, lograr un mayor aprovechamiento de los materiales.

4. *Materiales gráficos.*- Es importante utilizar como un recurso o herramienta básica, los apoyos gráficos o visuales, ya que se debe atender a los diferentes tipos de aprendizaje de los alumnos, algunos pueden ser auditivos, otros kinestésicos, otros más pueden ser visuales, y esta opción es justamente para ellos. La intención de elaborar materiales gráficos para impartir una clase, o bien, para tenerlos de manera permanente en el salón de clase, es que los alumnos observen ciertos contenidos, estrategias o conceptos, y poco a poco se vayan familiarizando con ellos; los materiales pueden ser de todo tipo: cartulinas, mantas, lonas, letreros, o cualquier otro elemento que pueda servir de apoyo al docente.

Por otra parte, la utilización de materiales coloridos y llamativos, pueden ser también un factor clave en la asimilación de conocimientos, pero sobre todo, en la creación de los ambientes de aula propicios para el aprendizaje, ya este tipo de materiales resultan ser atractivos para los alumnos, sobre todo, si se manejan de forma divertida, con una tipografía atractiva y colores llamativos, elementos que a los jóvenes a esta edad les llaman la atención.

5. *Juegos con actividades didácticas.*- Los alumnos de nivel secundaria siguen teniendo preferencia por la enseñanza lúdica, es decir, aquella que está basada en juegos. En el caso particular de la asignatura de español, los juegos que pudieran resultar prácticos, funcionales y atractivos para los alumnos, están

los memoramas, armar textos con tarjetas, sopas de letras, crucigramas, ralis donde busquen respuestas a cuestionamientos específicos, entre otros. Indudablemente, el juego genera un acercamiento fundamental en la relación maestro – alumno.

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje. Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivos si se los aplica bajo la metodología del Aprendizaje Experiencial, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida.

Así pues, el aprendizaje lúdico puede ser un factor determinando en el proceso de enseñanza – aprendizaje, ya brinda la posibilidad al docente de interactuar con sus alumnos, de detectar sus habilidades y sacarles el mejor provecho.

5.3 Futuras investigaciones

La relevancia de la actual labor docente radica en una ruptura con la enseñanza basada en transmitir información, administrar tareas y corregir el trabajo de los alumnos. Para promover el aprendizaje y uso del lenguaje escrito, la intervención docente bajo este enfoque supone, entre otros roles, asumirse como facilitador y guía para:

- Facilitar el trabajo de reflexión y análisis de los textos por parte de los alumnos, plantear preguntas o aseverar hechos, datos, situaciones que les permitan identificar algún aspecto de lo que leen o cómo leen; alentarlos a dar explicaciones; retarlos a lograr

apreciaciones cada vez más objetivas por medio de la confrontación con los propios textos o con opiniones de sus compañeros.

- Mostrar a los alumnos las estrategias de un lector o escritor experimentado, con el fin de mostrarles las posibles decisiones y opciones durante la realización de estas actividades. En este sentido, el docente es un referente para los alumnos y les facilita la relación con la lengua escrita.

- Dar a los alumnos orientaciones puntuales para la escritura y la lectura. Ayudarlos a centrarse en las etapas particulares de la producción de textos, como la planeación y corrección, y a usar estrategias específicas durante la lectura, por ejemplo: realizar inferencias, crear o comprobar hipótesis, entre otras.

- Fomentar y aprovechar la diversidad de opiniones que ofrece el trabajo colectivo y equilibrarlo con el individual, lo que brinda la oportunidad para que los alumnos logren el máximo aprendizaje posible.

- Estimular a los alumnos a escribir y leer de manera independiente sin descuidar la calidad de su trabajo.

Pero sobre todo, brinda la posibilidad de crear ambientes de aula propicios para el aprendizaje significativo, ese aprendizaje con el que el alumno vivirá toda vida, y al que podrá darle uso en todos los aspectos de su vida, finalidad última de la educación básica en México.

Referencias

- Aguilar, M. (2000) *Creatividad, pensamiento crítico y valores: una mirada diferente en la educación*. En: *Magistralis – Puebla*. Vol. 10. No. 18, Enero – Junio 2000, pp. 115-127.
- ANUIES. (2000). *La educación superior en el siglo XXI*. México.
- Baghetto, R. y Kaufman, J. (2009) *Conception of creativity: a case for “mini – c” creativity*. *Psychology of Aesthetics, Creativity and the arts*. Pag. 73 – 79
- Bartolomé, A. (2004). *Blended Learning, Conceptos Básicos*. Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación, 23, 7-20 Obtenido el día 07/10/2012 desde: http://www.lmi.ub.es/personal/bartolome/articuloshtml/04_blended_learning/documentacion/1_bartolome.pdf
- Blanco, R. y Messina, G. (2000). *Estado del arte sobre las innovaciones educativas en América Latina*. Bogotá, Colombia, Convenio Andrés Bello.
- Cabero, A. J., y Llorente, C. M. A. (2008). *Del e-learning al blended learning: nuevas acciones educativas*. Revista de Nuevas Tecnologías y Sociedad, No. 51. Obtenido el día 07/10/2012 desde: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2566563>
- Csikszentmihalyi, M. (1988), *Motivation and creativity: Toward a synthesis of structural and energistic approaches to cognition*. *New Ideas in Psychology*
- Chan, N. M. E. (2000). *La innovación educativa: modelos en construcción*. *Apertura*, Segunda época, 23-28.
- Chan, N. M. E. (2006). *Entre la tecnofobia y la tecnofilia: el desafío de una educación comunicativa*. *La Tarea*. Revista de Educación y Cultura. Obtenido el día 12/10/2012 desde: <http://www.latarea.com.mx/articu/articu12/chan12.htm>
- Delval, J. (1994) *Crecer y pensar*. Paidós, España.

- Delval, J. (2000) *Aprender en la vida y en la escuela*. Morata, España.
- Devia, F. V. (1994) *Reflexiones sobre el desarrollo del pensamiento crítico*. En CUC Revista Institucional – Barranquilla. No. 4, Enero – Diciembre 1994. P. 27-28.
- Díez, R. (2002). *Documento básico de trabajo*. En Fundación Santillana (Ed.) Aprender para el futuro. Universidad y Sociedad. España: Santillana.
- Elisondo, R., Donolo, D., Rinaudo, M. (2001) *Enseñar mejor: entre la eficiencia y la creatividad*. Novedades Educativas, 24: 65-69.
- Elisondo, R., M. Rinaudo y Donolo, D. (2011). *Actividades inesperadas como oportunidades para la creatividad. Contextos creativos en Educación Superior Argentina*. Revista Innovación Educativa, 11 (57): 147-156.
- Escudero, Tomás (2003). *Desde los tests hasta la investigación evaluativa actual. Un siglo, el XX, de intenso desarrollo de la evaluación en educación*. Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa, v. 9, n. 1.
http://www.uv.es/RELIEVE/v9n1/RELIEVEv9n1_1.htm.
- García, A. L. (2007). *Los docentes: Entre tecnófilos y tecnófobos*. Editorial de BENED, abril 2007. Obtenido el día 21/10/2012 desde: <http://www.uned.es/catedraunesco-ead/editorial/p7-4-2007.pdf>
- Gardner, H. (1993). *Mentes creativas*. Barcelona: Paidós.
- Garrison, R. D., y Vaughan, N. D. (2008). *Blended learning in Higher Education. Framework, Principles and Guidelines*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Goronov, V. (1999) *La Creatividad y el Cerebro*. Revista a Tono. Cocelco. Edición N°2 Marzo _ Mayo de 1999.
- Havelock, R.G. y Huberman A. M. (1980). *Innovación y problemas de la educación. Teoría y realidad en los países en desarrollo*. Ginebra, Suiza, UNESCO-OIE.

- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2010) *Metodología de la investigación*. Quinta edición. México, D.F. McGraw Hill.
- Huberman, A. M. (1973). *Cómo se realizan los cambios en la educación: una contribución al estudio de la innovación*. París, Francia, UNESCO-OIE.
- IPN (2004). *Materiales para la reforma*. Publicaciones 01 a 19. Obtenidos en <http://www.mreforma.ipn.mx/>
- Johnson, R. y Kubly, P. (2005). *Estadística elemental, lo esencial (3ª ed)*. Thomson. ISBN 970-686-287-0.
- Loi, D. (2007). *Reflective probes, primitive probes, and playful triggers. Ethnographic Praxis in Industry Conference Proceedings*.
<http://74.125.155.132/scholar?q=cache:mOIGtLfuKqQJ:scholar.google>
- Martínez, A. J. (2004). *Los siete pecados capitales del e-learning*. Obtenido el día 20/10/2012 desde: http://www.tokland.com/blog/elearning/martinez/El_e-learning_y_los_7_pecados_capitales%20noviembre%202004-8.pdf
- Martin Rich, J. (1986) *Innovations in Education. Reformers and their critics*. Boston. Sexta edición.
- Mesa, M.B. y Guzmán J. E. (1997) *Psicología Evolutiva*. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá.
- Moreno, M. G. (1995), *Investigación e Innovación Educativ*. Revista la Tarea No. 7, disponible en URL: <http://www.latarea.com.mx/articu/articu7/bayardo7.htm>
- Padilla, R.A. (2009). *Exámenes masivos internacionales y nacionales ¿Encuentros o desencuentros?* Consultada en la página de internet <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=13211176004> México. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Parra, R., Castañeda, E., Camargo, M. y Tedesco J. C. (1997), *Innovación escolar y cambio social*. Bogotá, Colombia, Fundación FES-FRB-COLCIENCIAS.

- Pedro, F. y Puig, I. (1999) *Las reformas educativas, una perspectiva política y comparada*. Barcelona, Paidós.
- Penagos, J. C. y Aluni, R. (2000) *Preguntas más frecuentes sobre creatividad*. Revista Psicología, Edición especial año 2000, Universidad de las Américas Puebla, México.
- Pérez, F. (2004). *Las universidades en la sociedad del conocimiento: financiación de la enseñanza superior y la investigación*. Universitat de València & Ivie CRUE. Obtenida en www.crue.org/jornadasEnero2004FranciscoPerez.pdf
- Pérez Zorrilla, M. J. *Evaluación de la comprensión lectora: Dificultades y limitaciones*. Revista de educación: Educación e identidad (2008)
- Rodríguez, M. (1999), *Manual de creatividad. Los procesos psíquicos y el desarrollo*. Trillas, México.
- Rodríguez, M. (2000) *El pensamiento creativo*. McGraw Hill, México.
- Romero, J. (2010). *Creatividad distribuida y otros apoyos para la educación creadora*. Pulso, 33: 87-107.
- Romo, M. (1997). *Psicología de la creatividad*. Paidós. Barcelona
- Sancho, J. M., Hernández, F., Carbonell, J., Sánchez-Cortez, E. y Simo, N. (1993), *Aprendiendo de las innovaciones en los centros. La perspectiva interpretativa de investigación aplicada a tres estudios de caso*. Madrid, España, CIDE.
- Savater, F. (1997) *El valor de educar*. Instituto de Estudios Educativos y Sindicales de América, México.
- Secadas, F. (2002). *Aprender a enseñar (a propósito de las matemáticas)*l. *Tendencias pedagógicas*. ISSN 1133-2654, N° 7, 2002. Pp. 49-96
- Secretaría de Educación Pública. (2011) *Programas de estudio 2011. Guía para el maestro. Educación Básica. Secundaria*. Español. Primera Edición. México, D. F.

- SEP – DGFCMS. (2011) *Marco para el diseño y desarrollo de Programas de Formación Continua y Superación Profesional para Maestros de Educación Básica en Servicio 2011 – 2012*. México. D.F.
- SEP. (2007). *Programa Sectorial de Educación 2007-2012 de la Secretaría de Educación Pública*. México. D.F.
- Tedesco, JC. (1999). *Educación y sociedad del conocimiento y de la información*. Bogotá, Colombia, 8 – 12 de agosto de 1999. Encuentro Internacional de Educación Media. Secretaría de Educación de Bogotá.
- Tobón, S., Pimienta, J., y García Fraile, J.A. (2010). *Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias*. México: Pearson.
- Torres, R. M. (2005). *Redes Educativas: El mundo virtual en función de otra educación posible*. Actas del Congreso Internacional para la Eficacia y Mejora de la Escuela. Barcelona: ICSEI.
- Vidal, R. (2009). *¿Enlace, Exani, Excale o PISA?* Consultada en la página de internet <http://es.scribd.com/doc/21025640/Vidal-Enlace-Exani-Excali-Pisa-CENEVAL>

Apéndices

Apéndice A Guía de observación

La observación, en el caso de las investigaciones cualitativas, toma un papel preponderante, ya que implica adentrarnos en profundidad a situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones

REGISTRO DE OBSERVACIÓN	
Nombre del docente:	Luis Arturo Macías Hernández
Nombre de la escuela:	Escuela Secundaria Técnica # 69
Grado y grupo:	3° B
Hora:	11:30 a 12:20
Fecha:	23 de enero de 2012
Tema abordado:	Programa de radio
Desarrollo de la secuencia didáctica:	<p>Inicia la clase con 5 minutos de lectura, donde el propio docente controla el tiempo a través de una alarma de celular. Transcurrido el tiempo, el profesor finaliza la actividad y les cuestiona a los alumnos sobre sus avances.</p> <p>El grupo participa sin un orden establecido, sólo opinando de manera particular sobre sus avances y dificultades durante el proceso de realización del proyecto. El profesor responde de manera general a los cuestionamientos, mientras presenta un software de edición de audio para mostrar a los alumnos su funcionamiento. Intentan hacer algunas grabaciones de voz y efectos especiales, pero no hay el resultado esperado, pues presentan fallas técnicas.</p> <p>La clase finaliza sin percibirse una planeación específica o un seguimiento al plan de clase, mismo que se encontraba sobre el escritorio, más en ningún momento fue consultado por el profesor.</p>
Elementos innovadores y creativos detectados:	<p>Uso de computadora y cañón.</p> <p>Utilización de un software de edición de audio.</p>
Reacciones de los alumnos:	Al inicio todos estuvieron atentos a las indicaciones del profesor, realizaron preguntas de manejar individual, pero luego se mostraron dispersos, sobre todo cuando se intentó hacer la grabación y que ésta falló. No toman apuntes ni sacan su cuaderno, sólo

	<p>observan y platican.</p> <p>Hay desorden generalizado en el grupo.</p>
Observaciones adicionales:	<p>El docente se presenta de traje, muy presentable.</p> <p>Da la impresión de que no hay un seguimiento a una planeación.</p> <p>El profesor no trae preparado el material para decirles a los alumnos sobre su funcionamiento, por lo que éstos tienen que esperar y pierden interés.</p>
Conclusiones:	<p>Pese a que el docente intenta incluir elementos innovadores en su clase, se percibe que no hay una preparación previa del material, de su uso, descarga, funcionamiento, etc., lo cual repercute directamente en el interés de los alumnos, que esperan ver cómo funciona el programa y no lo pueden observar.</p>

REGISTRO DE OBSERVACIÓN	
Nombre del docente:	Elmanidia Batista Torres
Nombre de la escuela:	Escuela secundaria técnica # 69
Grado y grupo:	2° C
Hora:	10:50 a 11:30
Fecha:	23 de enero de 2013
Tema abordado:	La biografía
Desarrollo de la secuencia didáctica:	Inicia la clase con cinco minutos de lectura, un alumno funciona como controlador de tiempo, el grupo atento a la lectura. Terminado el tiempo, cada alumno registra el avance de su lectura en un formato especial para ello. Inicia la clase recordando la sesión anterior, que fueron los temas de reflexión: verbos, complementos circunstanciales, aposiciones, repeticiones. La maestra explica el ejercicio que se va a realizar, proyecta una serie de oraciones en el cañón, las cuales los alumnos habrán de modificar en sus cuadernos. Luego de un tiempo, de manera grupal, llevan a cabo la revisión del ejercicio, participan los alumnos levantando su mano. Finaliza la actividad. La maestra les pregunta qué persona consideran interesante para hacerle una biografía, los alumnos a modo de lluvia de ideas hacen sus propuestas. La maestra va apuntándolas. Finaliza la sesión.
Elementos innovadores y creativos detectados:	Utilización de computadora y cañón.
Reacciones de los alumnos:	Todos participativos y receptivos. Trabajan de manera individual, en general de manera ordenada.
Observaciones adicionales:	La maestra explica el ejercicio y se dedica a revisar otros trabajos que tiene sobre su escritorio. Ocasionalmente hace algún comentario con la intención de atraer la atención de los alumnos cuando éstos comienzan a platicar o hacer desorden.
Conclusiones:	Se percibe una clase muy tradicional. La maestra tiene el control total del grupo, permite que los alumnos participen pero sólo levantando su mano. En términos generales, no se percibe un esfuerzo de la maestra por incluir elementos innovadores o creativos a su clase.

REGISTRO DE OBSERVACIÓN	
Nombre del docente:	Claudia Castrejón Rivas
Nombre de la escuela:	Secundaria Técnica # 69
Grado y grupo:	2° G
Hora:	4:00 a 4:40 p.m.
Fecha:	23 de enero de 2013
Tema abordado:	La biografía
Desarrollo de la secuencia didáctica:	Inicia la clase proyectando en la pantalla el encuadre del proyecto, los alumnos lo copian en sus cuadernos. Luego, la maestra explica el proyecto, de qué se trata, aprendizajes esperados, producto final y fecha de entrega. Para ejemplificar el producto final, la maestra les lee la biografía de Beethoven, al finalizar les cuestiona ¿qué tipo de documento es? ¿Qué características tiene?, entre otras. Les pone una melodía del compositor para ubicarlos en el tema. Luego los acomoda en equipos de cuatro personas, y a cada equipo le da una biografía y un guion de análisis, con el que trabajan el resto de la clase.
Elementos innovadores y creativos detectados:	Uso de la computadora y cañón. Comparte una lectura base y una melodía. Guion tutorial o de análisis
Reacciones de los alumnos:	Los alumnos se mantienen atentos, participan de manera desordenada. Se percibe un agrado por la música compartida por la maestra, todos se acercan al escritorio para escuchar mejor. No hay objeciones en la formación de los equipos, trabajan de manera constante, pero ruidosamente.
Observaciones adicionales:	Se percibe que al incluir un ejemplo del producto final que tendrán que realizar, los alumnos tienen una idea más clara del trabajo que realizarán, asimismo, el guion de análisis los ubica más en el contexto del proyecto.
Conclusiones:	Trabajar con ejemplos prácticos y visibles, resulta más significativo para los alumnos, pues entienden mejor la esencia del trabajo.

REGISTRO DE OBSERVACIÓN	
Nombre del docente:	Anel Yazmin Pérez Martínez
Nombre de la escuela:	Escuela Secundaria Técnica # 69
Grado y grupo:	3° G
Hora:	5:00 5:40 p.m.
Fecha:	23 de enero de 2013
Tema abordado:	Informe de experimentos
Desarrollo de la secuencia didáctica:	Inicia la clase, los alumnos tienen ya dispuestos sus equipos, llegan y se sientan cada quien en el lugar que les corresponde. La maestra explica la actividad 2: Recuperen sus apuntes de la materia de ciencias, busquen el informe de algún experimento que hayan realizado. En el pizarrón, se explica la estructura correcta de un informe, los alumnos deben reescribir su informe acorde a estas especificaciones. El grupo trabaja un poco desordenado, pero constantemente lleva a revisión sus avances.
Elementos innovadores y creativos detectados:	El trabajo en equipos, donde cada alumno juega un rol dentro del mismo, uno aporta ideas para la redacción, otro las escribe, otro realiza dibujos y busca imágenes, y otro va buscando información en su computadora o en su celular.
Reacciones de los alumnos:	Son muy ruidosos, platican demasiado, pero se mantienen en sus lugares, integrados en sus equipos.
Observaciones adicionales:	La maestra permanece dando vueltas entre los equipos, resuelve dudas, y va registrando los avances de los equipos en un cuaderno.
Conclusiones:	Como forma diferente de trabajo, se encuentra el trabajo en equipos, donde cada alumno juega un rol, de tal manera que todos tienen participación en el trabajo.

REGISTRO DE OBSERVACIÓN	
Nombre del docente:	Elizabeth Domínguez Rosales
Nombre de la escuela:	Secundaria Federal ES-61
Grado y grupo:	1° A
Hora:	8:00
Fecha:	25 de enero de 2013
Tema abordado:	Poesía de vanguardia
Desarrollo de la secuencia didáctica:	<p>Inicia la clase con el encuadre del proyecto, aprendizajes esperados, producto final y fecha de entrega. La maestra pone a los alumnos de pie formando un círculo, les entrega a cada alumno un poema, cada quien lo lee, y trata de explicar de qué trata. Luego, la maestra les comparte algunos poemas vanguardistas, y les cuestiona: ¿qué características tienen? ¿qué temas abordan? ¿en qué son diferentes a los poemas que ustedes conocen? ¿cuáles les gustan más?</p> <p>Pide que investiguen qué es la poesía de vanguardia y que busquen ejemplos. Finaliza la clase.</p>
Elementos innovadores y creativos detectados:	Iniciar el proyecto partiendo de una lectura, para ubicar a los alumnos en el producto que deberán entregar.
Reacciones de los alumnos:	Los alumnos se muestran participativos, se nota que les gusta lectura, todos aportan ideas y toman notas.
Observaciones adicionales:	Se percibe un buen ambiente de trabajo, así como empatía y cercanía entre los alumnos y la maestra.
Conclusiones:	Se percibe que al iniciar con una lectura base del producto final, los alumnos se ubican más con el trabajo a realizar, inmediatamente comienzan a escribir sus propios poemas y los comparten ante el grupo y en particular con la maestra.

REGISTRO DE OBSERVACIÓN	
Nombre del docente:	Yolanda Quezada Romero
Nombre de la escuela:	Secundaria Federal ES-61
Grado y grupo:	2° B
Hora:	10:30
Fecha:	25 de enero de 2013
Tema abordado:	La biografía
Desarrollo de la secuencia didáctica:	Inicia la clase, la maestra indica la actividad a realizar y la página en que deben ubicarse. Los alumnos llevan consigo un folleto donde viene especificado el desarrollo de cada una de las sesiones, los alumnos van avanzando a su ritmo. Ocasionalmente se acercan a la maestra a plantearle alguna duda o revisar. Algunos trabajan en equipos, apoyándose unos a otros.
Elementos innovadores y creativos detectados:	Uso de un folleto en el que vienen desarrolladas la totalidad de los proyectos del ciclo escolar, con información adicional que les puede servir como referencia, así como ejercicios específicos acorde a cada tema.
Reacciones de los alumnos:	De manera ruidosa pero ordenada, los alumnos van desarrollando las actividades de su folleto, algunos preguntan en voz alta, otros se acercan directamente con la maestra a cuestionarle. Algunos sólo platican, no trabajan.
Observaciones adicionales:	Mientras los alumnos están desarrollando sus actividades, la maestra se dedica a revisar otros trabajos que tiene sobre su escritorio, así como exámenes atrasados.
Conclusiones:	Es evidente que se ahorra tiempo al traer todos los alumnos sus materiales ya listos para trabajar, sin embargo, se presta a que no avancen de manera similar o coordinada, provocando el desorden entre los que terminan primero, o bien, en aquellos que no traen su folleto o que simplemente no les interesa avanzar diariamente.

Apéndice B: Entrevista a docentes

Al igual que la observación, la entrevista juega un papel prioritario en las investigaciones cualitativas, ya permite obtener de primera mano, las percepciones y opiniones de los participantes. La entrevista cualitativa es íntima, flexible y abierta. Se define como una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona y otra u otras. Para esta investigación, la entrevista estuvo enfocada únicamente a los docentes, pues la finalidad fue conocer sus conceptos acerca de la creatividad y la innovación, y saber un poco sobre la forma en que crea ambientes de aula.

Fecha:	
Hora:	
Lugar:	
Entrevistador:	
Entrevistado:	
Introducción:	
Objetivo:	

Preguntas:

1. ¿Qué importancia tiene para usted la creatividad para el desarrollo de sus clases?
2. ¿Qué tipo de elementos o estrategias innovadoras utiliza para desarrollar sus clases?
3. ¿Cómo le afectan los constantes cambios de los Planes y Programas de Estudio para el desarrollo de sus clases?
4. ¿Qué son los ambientes de aula?
5. ¿Cómo los maneja cotidianamente en su trabajo?
6. ¿Qué propone para integrar la creatividad y la innovación en sus clases?
7. ¿Qué papel juegan los alumnos en el proceso de desarrollo de la creatividad en las clases?
8. ¿Qué impacto tiene una clase creativa en sus alumnos?

Apéndice C: Encuesta a alumnos

Una encuesta es un estudio observacional en el cual el investigador busca recaudar datos por medio de un cuestionario prediseñado, y no modifica el entorno ni controla el proceso que está en observación. Las encuestas se aplicaron de manera exclusiva a los alumnos, con la finalidad de conocer las percepciones personales de los alumnos en torno a la forma en que se les imparte una clase, qué es para ellos creatividad, cómo les gustaría que ésta fuera aplicada en las clases de manera cotidiana, es decir, sugerencias específicas que puedan servir de base para los docentes.

Grado y grupo:	
Escuela:	
Nombre de tu profesor de español:	
Edad:	

ELIGE LA OPCIÓN QUE MEJOR RESPONDA A TUS INTERESES, DONDE 1 ES SIEMPRE, 2 ES A VECES, Y 3 ES NUNCA.

INDICADOR	1	2	3
1.- Mi profesor de español imparte sus clases de forma divertida y atractiva para nosotros.			
2.- Me gusta la forma en que mi profesor de español imparte su clase.			
3.- No cambiaría nada de la forma en como mi profesor de español imparte su clase.			
4.- Quisiera que la clase de español fuera más divertida y atractiva.			
5.- Me gustaría que mi profesor de español incluyera herramientas nuevas para impartir su clase.			
6.- Me aburre mi clase de español.			
7.- En mi clase de español aprendo cosas nuevas diariamente.			
8.- Me gusta la forma en que se desarrolla mi clase de español.			
9.- Entro contento y dispuesto a mi clase de español.			
10.- Mi profesor de español es profesional en su trabajo.			

Lo que más me gusta de mi clase de español es:

Lo que menos me gusta de mi clase de español es:

Para que mi clase de español fuera innovadora, creativa y atractiva para mí, me gustaría que se incluyera:

Apéndice D: Solicitudes de acceso a las escuelas

Se hizo llegar a los directivos de las escuelas participantes el siguiente oficio, con la finalidad de darle formalidad al proceso de recolección de datos, así como para poder tener acceso tanto a los documentos o planes de clase de los docentes, como a los salones para llevar a cabo la observación, realizar las entrevistas y aplicar las encuestas.

Cd. Cuauhtémoc, Chih. 21 de enero de 2013

ASUNTO: Solicitud

Profra. Matilde Hilda Martínez Moreno

Directora de la Escuela Secundaria Federal ES-61 “José Martí”

PRESENTE:

Por este conducto, me dirijo a Usted con la finalidad de solicitarle su consentimiento para llevar a cabo el proceso de recolección de datos correspondientes a la investigación que actualmente estoy realizando como parte de mi Tesis de Grado, misma que actualmente cursa en la Universidad Virtual del Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, con matrícula A01304012.

La solicitud consiste en que los coordinadores académicos me proporcionen las planeaciones de clase de los docentes de la asignatura de español, de los tres grados, a fin de identificar elementos específicos en torno a la creatividad y la innovación en la clase. Asimismo, se solicita el acceso a los salones de clase para llevar a cabo la observación de las sesiones, entrevistas con los docentes y la aplicación de encuestas con los alumnos.

Sin otro particular, y en espera de una respuesta positiva a la presente petición, quedo de Usted.

A T E N T A M E N T E

Lic. Liliana Chávez López

Cd. Cuauhtémoc, Chih. 21 de enero de 2013

ASUNTO: Solicitud

Profra. Gloria Monserrat Núñez L.

Directora de la Escuela Secundaria Técnica # 69

PRESENTE:

Por este conducto, me dirijo a Usted con la finalidad de solicitarle su consentimiento para llevar a cabo el proceso de recolección de datos correspondientes a la investigación que actualmente estoy realizando como parte de mi Tesis de Grado, misma que actualmente cursa en la Universidad Virtual del Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, con matrícula A01304012.

La solicitud consiste en que los coordinadores académicos me proporcionen las planeaciones de clase de los docentes de la asignatura de español, de los tres grados, a fin de identificar elementos específicos en torno a la creatividad y la innovación en la clase. Asimismo, se solicita el acceso a los salones de clase para llevar a cabo la observación de las sesiones, entrevistas con los docentes y la aplicación de encuestas con los alumnos.

Sin otro particular, y en espera de una respuesta positiva a la presente petición, quedo de Usted.

A T E N T A M E N T E

Lic. Liliana Chávez López

Apéndice E: Notas de las planeaciones de docentes

Este instrumento fue indispensable para el desarrollo de las observaciones, pues brindó la posibilidad de tener un primer acercamiento tanto a los contenidos que se abordarían durante la clase, y la forma en que el docente planeó desarrollarlos, y contrastar si existe una relación directa en la sesión de clase.

Escuela:	
Profesor:	
Fecha:	
Grado y grupo:	
Tema:	
Secuencia didáctica:	
Observaciones:	

Fotografías de aplicación de instrumentos

